

PRÁCTICOS
SECRETOS DE POKÉMON ULTRASOL Y POKÉMON ULTRALUNA
SUPER MARIO ODYSSEY: LAS ENERGILUNAS
SPLATOON 2: TODAS LAS NOVEDADES
NOVEDADES
RESIDENT EVIL REVELATIONS
UNEPIC • YOOKA-LAYLEE
WORLD OF THE WEST...
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
Calendario 2018
¡Incluye 7 pósters!
GRATIS
CALENDARIO 2018
10 RAZONES del éxito increíble de Switch
REPORTAJE
DRAGON QUEST BUILDERS
La fusión de Minecraft y el mejor rol
LO MEJOR DE 2018 PARA SWITCH
DARK SOULS: REMASTERED
KIRBY STAR ALLIES
MARIO TENNIS ACES
SUPER MARIO ODYSSEY: ESCONDEGLOBOS....
I LOVE NINTENDO
• EL TERROR EN LAS CONSOLAS NINTENDO
• 10 GRANDES ADAPTACIONES DE PELÍCULAS
AVANCE
BAYONETTA 1 & 2
La bruja más glamurosa se estrena en Switch
Nº 305 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00305

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 305



Luis Galán

Bienvenidos

Todo se renueva. Es una ley de la naturaleza y afecta a cualquier cosa, incluidos nosotros. Switch aún no ha cumplido los 12 meses que marcarán su primer aniversario, pero está claro que las navidades supusieron una primera meta. Como todo gran atleta, para llegar victoriosa tuvo que ir muy bien preparada, y su bagaje fue el clásico de Nintendo: creatividad, riesgo, tecnología y, por supuesto, grandes juegos. Pero ahora ya Switch no cuenta con la novedad, ahora debe mantenerse en todo lo alto a base solo de juegos. Constantes, variados y buenos. Es lo que los usuarios necesitan, y es lo que debe atraer a los que aún no la tienen. Por eso estrenamos año con un Direct Mini, dejando claro con el nombre que es solo un "abrebocas". Con él nos han terminado de quedar tres cosas claras: que todo lo bueno de Wii U va a salir de nuevo, que las "third-parties" quieren sus juegos en Switch, y que los grandes títulos de la casa no paran de crecer. ARMS, Splatoon 2 y ahora Mario lo hacen gratis, una sana costumbre, ideal para que esos juegos estén siempre presentes y sean, en resumen, atemporales. Y así, como nosotros, con algo nuevo y revitalizando lo viejo, afronta Switch un 2018... que se presenta apasionante.



página 14 **Reportaje.** Dragon Quest Builders.
Llega a Switch la revolución de esta saga clásica.



página 18 **Reportaje.** Switch empieza en año en forma.
Si 2017 os pareció grande, preparaos para lo que viene.



página 58 **Guía** Super Mario Odyssey.
Segunda y definitiva guía de todas las energilunas.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
¡Contando los días para que Bayonetta nos embruje en Switch!



Alex Alcolea
Rol del bueno con Unepic y Skyrim, dos juegos perfectos para no salir de casa.



Juanfree Martínez
Los Reyes han venido con Mando Pro y DOOM. ¡Esa mezcla sí que es mágica!



Miguel Martí
¿Ya terminó la Navidad? ¡Estaba jugando a Pokémon y ni me he enterado!



Antonio Carrizosa.
Este mes lo he pasado haciendo un tour en moto por Hyrule. ¡Vaya vistas!



Pokémon Cristal llega acompañado a 3DS

El pack de Oro y Plata se completa en la Consola Virtual.



16 años después

Aunque a Japón llegó el 14 de diciembre de 2000, en aquella época no era tan global el lanzamiento de juegos, así que nos tocó esperar casi un año, hasta el 2 de noviembre del año siguiente. ¡Horrible!

Fans de Pokémon, apuntad **el 26 de enero** en el calendario porque se acercan grandes noticias: al fin tendremos Pokémon Cristal en nuestras portátiles, y además se estrena una espectacular edición especial de la consola. ¡Tendremos New Nintendo 2DS XL Pikachu Edition! Por supuesto, esta consola tendrá todas las características que amamos de esta serie (cargador incluido), y costará casi lo mismo que los modelos iniciales.

Revolución a color

Ojo que las sorpresas no acaban ahí, porque no hablamos de una simple aparición en la eShop, Pokémon Cristal estará disponible en tiendas... aunque dentro lo que habrá será un código de descarga. Pero, ¿qué hace a Pokémon Cristal tan especial para un relanzamiento como este? Pues, aunque hoy estemos acostumbrados a todo lo que trae un Pokémon, en su día hubo que abrir mucho camino e ir innovando. Para empezar, hasta este título... ¡no podíamos escoger entre chico y chica al empezar la partida! Pero lo más espectacular fue, además de estar alucinando por el colorido, que **los Pokémon estrenaron animaciones en las batallas**. Desde luego, daban aún más ganas de hacernos con todos para verlos al fin en acción.

Cristal en 2018

Desde septiembre ya teníamos disponibles Oro y Plata, y ahora tendremos la edición definitiva... con todos los extras que esperas. Los usuarios del **Banco Pokémon** podrán usarlo desde el día del lanzamiento, de forma que podrá usarse para traspasar los Pokémon capturados en Pokémon Cristal a Ultrasol y Ultraluna. ¡De Kanto y Johto a Alola en un momento! Por supuesto, no faltará el uso de la conexión inalámbrica de 3DS para intercambiar Pokémon y luchar sin cables de por medio. Ah, y una novedad total dentro del juego: nos podremos enfrentar al Pokémon mítico Celebi en un evento especial al completar el juego. ¡Brutal!



Habrá edición en tiendas, también a 9,99€, pero se tratará de una caja con una tarjeta de descarga de la eShop. Ocupará en total 130 bloques.

El desarrollo, por supuesto, es el clásico de todas las entregas RPG, por lo que tenemos horas de juego.

¡Animaciones! Al fin los monstruos de bolsillo se movieron ante nuestros ojos. ¡Fue una pasada!

La paridad llegó al universo Pokémon, gracias al primer juego que nos permitió elegir entre chico y chica al comenzar.

Compartir la experiencia será igual de genial que en los nuevos Oro y Plata, gracias a la comunicación inalámbrica.



LOS CAMBIOS QUE INTRODUJO SE MANTIENEN HASTA NUESTROS DÍAS, Y AHORA SERÁ COMPATIBLE CON EL BANCO POKÉMON DE NINTENDO 3DS.





Pokémon vuelve a decorar una consola de esta gama, tras la espectacular de la Pokéball. Las dos a 159,95 €.

ELIGE LA PORTÁTIL DE TU ESTILO

La familia de consolas 3DS no para de crecer. En estos momentos se pueden comprar en tiendas los modelos New 3DS XL, New 2DS XL y, la más básica, 2DS. La primera es la más completa, ya que es la única que actualmente ofrece las famosas tres dimensiones que tanto hemos disfrutado. Al ser New, es compatible con todos los juegos, además de tener Consola Virtual de SNES. Lo mismo pasa con la New 2DS XL, que sacrifica el 3D a cambio de ser más ligera. Por último está la 2DS, sin cierre, ¡pero muy económica!



Pokémon Go prepara su asalto a China

El mayor mercado del mundo finalmente sí recibirá el súper éxito de móviles. El acuerdo que lo permite se ha llevado a cabo con la empresa local NetEase, de modo que se espera que aterrice a mediados de año. Pero no todo son buenas noticias ya que el juego crece... demasiado para algunos teléfonos: los iPhone que no puedan cargar el iOS 11 dejarán de ser compatibles. ¡Lástima!





DESARROLLO

Switch es el paraíso de los juegos indies

Desde el principio, juegos independientes (como Wonder Boy: The Dragon's Trap) **venden en Switch más que en el resto de plataformas juntas**. Las versiones suelen ser idénticas entre sí, y Switch ofrece muchas más ventajas. El último pelotazo lo ha pegado Enter the Gungeon, un "rogue-like" publicado por Devolver Digital, que ha superado todas las expectativas de sus creadores al conseguir 75 mil ventas en apenas dos semanas. La lista es enorme, con otros como Golf Story, Lovers in a Dangerous Spacetime o, sobre todo, Stardew Valley triunfando entre los jugadores. ¿Y en el futuro próximo? **Hay confirmados más de un centenar de juegos** para este mismo año, muchos de ellos con pinta de gran producción. Y es que, por ganas y esfuerzo, sin duda lo son.


King of Cards será la próxima versión del popular Shovel Knight.


Mulaka es uno de los juegos independientes más esperados, gracias a su impresionante trabajo artístico.


Travis Strikes Again! es el título (al menos de momento) del regreso de la saga No More Heroes, que nació hace 10 años en Wii.



ESTADÍSTICA

Los más jugados en los EEUU

"Nintendo of America" acaba de hacer públicos los títulos más jugados durante 2017 en los EEUU. Los resultados son de lo más interesantes porque, aunque se esperaba que Zelda fuese el primero, **en apenas un mes Super Mario Odyssey se ha colado en segunda posición**. Le siguen el Kart, Splatoon 2, Minecraft y, ojo, ¡Stardew Valley! El top se completa con Mario + Rabbids, ARMS, Skyrim, The Binding of Isaac: A+, NBA 2K18, Dragon Ball Xenoverse 2, Fire Emblem y LEGO City.

RETRO

Street Fighter cumple 30 años

Fans de Street Fighter, el 28 de mayo llegará el juego que estábamos esperando: 30th Anniversary Collection. Se trata de un recopilatorio para Switch de **nada menos que 12 títulos**. O sea, el primero, las 5 ediciones del II, los 3 Alpha y los 3 Street Fighter III. Y además, muchísimo contenido extra.

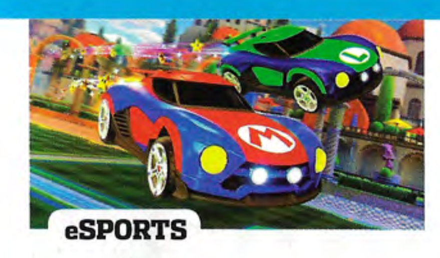




REESTRENO

NBA Playground se renueva gratis

Acaba de aparecer en la eShop de Switch en "nuevo" NBA Playgrounds: Enhanced Edition. Se trata del mismo juego que ya teníamos desde hace meses, pero **con más de 100 jugadores nuevos**, mucho mejor optimizado, ¡y ocupando menos espacio en la memoria de la consola! El juego está rehecho, ya que los desarrolladores (tal y como ellos mismos afirman) cada vez trabajan mucho mejor con el motor gráfico en Switch. Por supuesto, esta tremenda actualización es gratuita.



eSPORTS

Rocket League es un fenómeno

El lanzamiento en Switch ha sido el empujón que necesitaba Rocket League para pasar a la historia. El genial juego de fútbol con coches acaba de superar la cifra de... **¡40 millones de jugadores!** Desde que la obra de Psyonix aterrizó en la nueva consola no ha salido de las listas, sobre todo por un online revolucionario que nos permite jugar con usuarios de otras plataformas, concretamente, PC y Xbox One. La versión de Switch cuenta con coches muy especiales, y ha recibido una gran actualización.

PUBLICACIÓN

Nueva edición de la guía de Zelda

Mucho ha crecido este increíble juego desde su lanzamiento en marzo y, claro, la guía inicial se ha quedado algo corta. De este modo, justo para el día de los enamorados llega un fantástico libro de **tapa dura y 512 páginas**, a rebosar de contenidos. Ahora da buena cuenta de las dos expansiones, con multitud de páginas dedicadas a sus diseños.

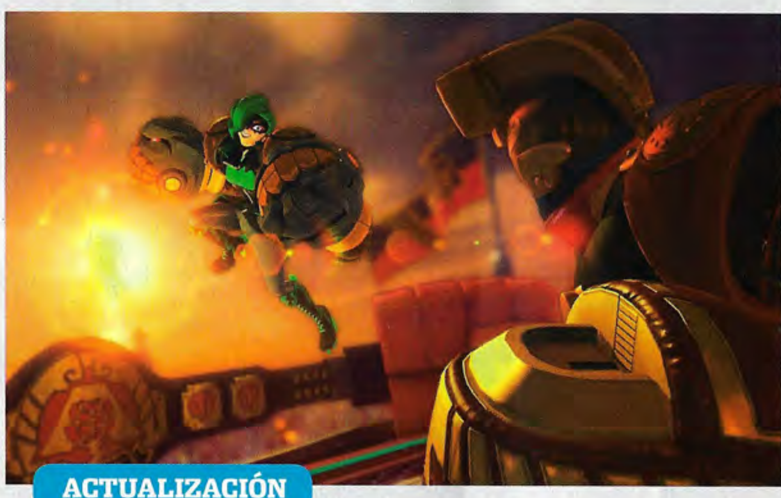




ÉXITO

Switch bate el récord de EEUU

En menos de 10 meses, la consola híbrida ha vendido la barbaridad de **4,8 millones de unidades**. Esta increíble cifra pulveriza el anterior récord, que estaba en manos de... ¡Wii! La consola del control por movimientos acabó sobrepasando la mítica barrera de los 100 millones de ventas en el mundo, y las cifras de Switch están siendo (de momento) superiores. En cuanto a juegos, el 55% de los estadounidenses la tienen con Zelda, y nada menos que el 60% ya se ha hecho con Super Mario Odyssey.





ACTUALIZACIÓN

ARMS amplía aún más su plantilla

Si hay un título que puede compararse a Splatoon 2 en cuanto a crecimiento post-lanzamiento, ese ha sido ARMS. ¡Acaba de lanzar su versión 5.0! Se trata, eso sí, de la última gran ampliación de la larga lista que ha ido teniendo. Haciendo recuento, desde su salida en junio, **el plantel de luchadores ha pasado de 10 a 15**. Los nuevos son Max Brass, Lola Pop, Springtron, Misango y, por último, la Dr. Coyle. Cada uno de ellos ha traído nuevos puños y un nuevo escenario al campeonato, pero además se han ido añadiendo modos y nuevas opciones. En total, **ya tenemos 36 puños** que, como sabéis, pueden combinarse en cada jugador a medida que crecemos con él y lo personalizamos. Los últimos en añadirse han sido los de la terrorífica directora de los Laboratorios ARMS, S.A., hablamos de Puñolok (que lanza bolas de fuego), Paralizador (que inmoviliza) y Voltichaku (que atacan girando). A partir de ahora a disfrutar del ARMS definitivo.



10 razones por las es la consola d

El ritmo de ventas es solo comparable al de lanzamientos. ¡Nunca se vio nada igual!

Desde su esperado lanzamiento el pasado 3 de marzo, el éxito ha sido imparable. A una tecnología sorprendente se han unido juegazos sin parar, muchos de ellos exclusivos, y unas posibilidades jamás vistas en la historia del videojuego. Las noticias y récords no paran, y ya es la consola que más rápido ha vendido en los Estados Unidos... ¡por encima de Wii! Además, en Japón ya ha superado las cifras de los 6 años de Wii U. ¡Impresionante! Analizamos, en 10 claves, los porqués de un éxito sin precedentes. Si aún no la tienes, seguro que caerás.

2 EN LA TELE GRANDE



Es una consola de sobremesa, como NES, SNES, N64, GC, Wii o Wii U, que se conecta a la tele y se disfruta a lo grande y en HD.

3 FUERA DE CASA



Es también una portátil como ninguna otra, en la que todo parece digno del futuro: la calidad de la pantalla, la potencia, la duración de la batería...

1 POTENCIA



Los graficazos nos han dejado embobados desde el primer día gracias a Zelda. Pero después hemos visto cómo la gráfica Nvidia que lleva dentro tiene un potencial brutal... que apenas a empezado a mostrar aún.

EL JUEGO SE ADAPTA A MÍ.
En la tele grande, en el baño, en la cama, de viaje... No hay limitaciones. Es la consola que puedo disfrutar cuando quiera, con los juegos más impresionantes y las sagas de la casa.
Luis Galán, Redactor Jefe.

4 2 JOY-CON, 2 JUGADORES



El "codo con codo" está en el ADN de Switch. En esta consola basta sacar los Joy-Con para que la fiesta multijugador esté servida. Casi todos los juegos admiten dos jugadores sin gastar un euro extra en mandos.





que Switch el momento

5 CONEXIÓN LOCAL

8 consolas pueden unirse para formar auténticos campeonatos. Splatoon 2, Mario Kart 8 Deluxe, FIFA 18... Pruébalo, ¡es una pasada!

6 CONTROL POR MOVIMIENTOS



Al estilo de Wii, pero con una tecnología muy superior, los Joy-Con permiten que controlemos cada gesto de personajes, como los luchadores de ARMS.

7 TÁCTIL



Como si fuera una tablet, esta increíble consola permite interactuar en los juegos directamente tocando en la pantalla. Es súper cómodo para escribir o navegar por los menús, y funciona perfecto.



ERES MUY GRANDE, PEQUEÑA. Representa la esencia de Nintendo en su estado más puro: las mejores sagas exclusivas, apoyo "third party", e infinitas posibilidades de uso. ¡Es la consola definitiva!

David Alonso, Colaborador.

8 MULTIJUGADOR ONLINE

Jugar a distancia es más divertido que nunca gracias a unos servidores sencillamente impecables. La experiencia es 100% fluida, incluso en juegos tan exigentes como DOOM.

9 DISEÑO

¡Es chulísima! Desde el primer tráiler nos quedó clarísimo que el diseño era espectacular, y tenerla en las manos es aún más alucinante. Además, todos los materiales son de una calidad fantástica. ¡Cómo no!



MAGIA EN FORMATO HÍBRIDO. Experiencias cortitas o inabarcables juegos de mundo abierto. Solo en Switch puedo vivir todas las aventuras sin importar si estoy dentro o fuera de casa.

Alex Alcolea, Colaborador.

10 CATÁLOGO DE JUEGOS







La esencia está en los juegos, y tener a los Super Mario, Zelda y compañía es algo que sólo pueden hacer las consolas de Nintendo. Si encima llegan el resto de grandes... ¡Inmejorable!



Conexión con Japón

La sección arranca el año con una noticia que nadie habría imaginado hace meses: Switch ya ha superado en ventas a Wii U y ha batido el récord de ventas del primer año establecido por PlayStation 2. ¡Menudo exitazo!



Switch supera ya en ventas a Wii U en Japón

La campaña navideña ha supuesto un importante hito en la historia reciente de Nintendo y, más concretamente, en la corta pero prolífica vida de Switch. El éxito de la nueva consola de Nintendo la ha llevado a vender un total de **3.407.158 unidades durante el año 2017**. Es una cantidad inmensa pero, para que entendáis la importancia de dicha cifra os diremos que Switch ha superado en ventas, desde marzo a diciembre de 2017, a Wii U... ¡en toda su existencia! El mérito es todo de Nintendo Switch, su "filosofía" híbrida, y los increíbles lanzamientos que hemos disfrutado durante el pasado año. Pero Wii U no es la única consola a la que está eclipsando la "joven" Nintendo Switch: el récord de ventas durante el primer año en Japón, en poder de PlayStation 2, también ha sido pulverizado por la nueva consola de Nintendo. Fuera de Japón, Switch se ha convertido en la consola más rápidamente vendida de la historia en Estados Unidos.



Astro Ninja Man: ¡Nuevo lanzamiento para Famicom!

Aunque han pasado casi 35 años desde el lanzamiento de la NES clásica, aún hay estudios que siguen lanzando juegos para la primera consola de Nintendo, que en Japón se llamo Famicom (abreviatura de Family Computer). RIKI, creadores de Kirakira Star Night DX y 8Bit Music Power Final (también para Famicom) firman un shooter al más puro estilo Space Invaders en el que controlaremos un astronauta (o varios, dependiendo del power-up recogido) que acaba con todo tipo de naves espaciales lanzando proyectiles con sus manos. Un delirio espacial total y absoluto, que los que aún conservan intacta su Famicom disfrutarán de lo lindo. ¡Esta consola es inmortal!



BIRTHDAYS: THE BEGINNING LLEGARÁ A SWITCH EN JAPÓN

Tras lanzarse en otras plataformas, el original título de Arc System Works dará el salto a Nintendo Switch en Japón el día 29 de marzo. La última creación de Yasuhiro Wada mezcla elementos de construcción con la creación de vida "artificial". Tendrán sus correspondientes mutaciones y, lógicamente, su evolución, que irá ramificándose en diferentes fases dependiendo de nuestra forma de jugar. Podríamos decir que Birthdays: The Beginning es una combinación entre E.V.O., el clásico de Super Nintendo, Dragon Quest Builders y, por qué no, Pokémon (aunque solo en el aspecto de la evolución). Aún no está confirmada su llegada a occidente, pero teniendo en cuenta que las versiones originales llegaron a Estados Unidos, es más que probable que podamos presenciar (y manipular a placer) el milagro de la creación de vida y la evolución de especies en nuestras Switch. ¡A ver quién crea el bicho más raro!









EL LANZAMIENTO DEL MES

Mercenaries Saga Chronicles

La trilogía de estrategia por turnos llega a Switch.

Estrenado en primer lugar en teléfonos móviles y, más adelante, en Nintendo 3DS, Mercenaries Saga llegó este mes a Nintendo Switch en tierras niponas. La versión para la consola híbrida de Nintendo **une las tres entregas de la saga** de estrategia/RPG de Circle Entertainment. Aunque en 3DS, hemos podido jugar a los dos últimos juegos, el primer Mercenaries Saga solo llegó a teléfonos móviles... ¡Y solo en Japón! Aunque sólo sea por eso, esta edición merece mucho la pena. Para los que no conozcan la trilogía, como se puede deducir por las pantallas, Mercenaries Saga **mezcla elementos de estrategia y RPG**, al igual que hicieron Vandal Hearts y Final Fantasy Tactics en su día. Su estética está cerca de aquellos pioneros títulos de Konami y Square, con gráficos pixelados al nivel de la generación 16 bits. Con un poco de suerte, y viendo el variado catálogo que está teniendo Switch, llegará a nuestra eShop.



Lanzamiento en Japón:
16 de enero

BREVES

En nuestra heterogénea columna de breves no faltan peluches, pegatinas o anime.



Pegatinas para equipaje Nintendo

Si alguna vez te has equivocado de maleta al recogerla en el aeropuerto, Nintendo tiene la solución más elegante: ¡pegatinas! Ya a la venta en el aeropuerto de Kansai y en la tienda oficial Nintendo.



Level-5 prepara un anime de Layton

La próxima primavera se estrenará en Japón un anime basado en el universo del Profesor Hershel Layton. Al igual que el último juego estrenado en Nintendo 3DS, estará protagonizado por su hija Katriel.



Genial funda para móviles de Zelda

La tienda oficial de Nintendo Japón pondrá a la venta en abril la funda de móvil más espectacular que hemos visto. Si te gusta Zelda, ¡esta funda es un sueño hecho realidad!

OTRAS NOTICIAS

Peluches Nintendo de San-ei Boeki

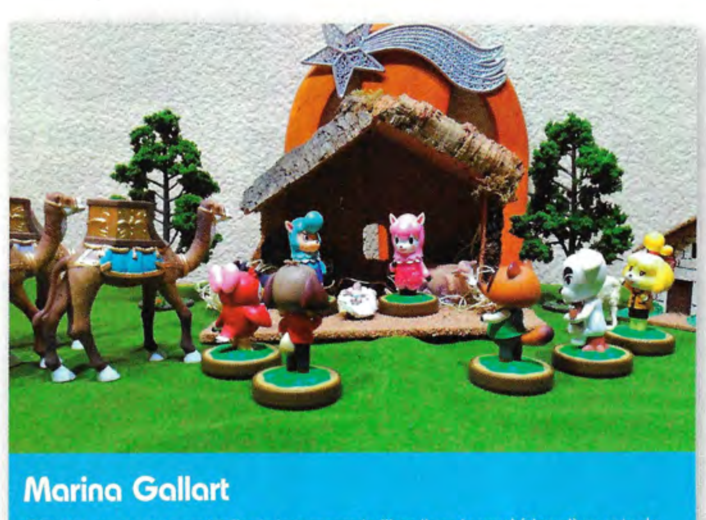
La compañía japonesa San-ei Boeki acaba de introducir una nueva línea de muñecos de peluche entre sus licencias: Cappy y Pikmin All-Star Collection. Conocida por la calidad de sus "recreaciones", San-ei Boeki ya contaba con peluches de Animal Crossing, Pikmin o Splatoon en su catálogo. ¿Quién no llenaría su casa con estos regalitos?



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Marina Gallart

El último pesebre navideño de la temporada (¡han llegado muchísimos!) es este de Marina. Está protagonizado por los personajes de Animal Crossing, que encajan genial.



Rubén Pineda

Esta escena nos sonará a muchos. Según nos cuenta Rubén, los amiibo de Mario y Luigi tratan de dormir... nerviosos por la llegada de "Dedede Noel". ¡Muy currado!

Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Gerard Muñoz

Las poses de colecciones son un clásico de esta sección, y Gerard ha retratado muy bien la suya. ¡Sigue coleccionando, que hay muchas más sagas!



Oihan Mujika

Mario triunfa en esta casa, con juegos de las últimas tres generaciones. Para presentar el pack, nada menos que el trío nupcial de su última (y maravillosa) aventura.



Lucía López

Este retrato de Bowser sobre motivos navideños nos sirve para cerrar las fiestas. Esperamos que los Reyes os hayan traído muchos amiibo a todos, ¡y muchos juegos!

Los mejores amiibo de 2017

Se acabó un año cargado de juegos, consolas, noticias... y amiibo. ¡Muchísimos! Antes de afrontar el nuevo año, hagamos un divertido repaso de lo mejor que nos trajo el anterior.

EL MEJOR PACK

Los Elegidos, de The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Fueron los últimos en llegar, pero la espera mereció la pena. Nada menos que estos cuatro personajazos del increíble Zelda, todos con grandes extras para el juego. Eso sí, Daruk, Mipha, Revali y Urbasa solo se pueden comprar así, juntos.



EL MEJOR VESTIDO

Mario nupcial, de Super Mario Odyssey

¡Switch ya tiene también un Super Mario! Por supuesto, para celebrarlo, llegó con amiibo de la mano. Mario ha entrado con una fuerza fantástica en esta generación... y se ha vestido de gala para la ocasión. ¡Le sienta de lujo!





EL MEJOR EQUIPO

Pikmin, de Hey! PIKMIN

¡Este amiibo son cuatro! Aunque, como es normal en su especie, son todos muy pequeñitos. ¡Casi que están a tamaño real! El juego que sirvió de excusa para su lanzamiento, allá por el mes de julio, es el Pikmin más accesible de la saga.



EL MÁS INNOVADOR

Metroid, de Metroid: Samus Returns

Desde que lo anunciaron estábamos locos por tocarlo. ¡Este amiibo está blandito! Es enorme y una chulada. El cristal, la goma, las garras... Un recreación a la altura del juego al que acompañó, y en el que es de gran utilidad: nos muestra la localización del metroide más cercano.

EL MÁS MONO

Poochy, de Poochy & Yoshi's Woolly World

Si el personaje ya era de por sí tierno, el amiibo es que es para comérselo. ¡Qué ricura de perrito! Como Yoshi, es una figura muy particular, ya que no tiene la clásica base.



EL MEJOR PINTADO

Inkling Calamar, de Splatoon 2

Reconocemos que esta candidatura solo tenía nominados de este juego... ¡pero había que meterla! Los amiibo de Splatoon (1 o 2) son de los más vendidos desde que salió el primer título, algo asombroso, teniendo en cuenta que hablamos de unos personajes muy nuevos. Los inklings han llegado para quedarse, no nos cabe duda.





Construcción libre y toques de rol se fundirán en este juego, que nos permitirá vivir el universo de Dragon Quest como nunca antes. ¿Seréis los elegidos para reconstruir Alefgard desde sus cimientos?











SQUARE ENIX
SWITCH
9 DE FEBRERO

Poco más de un año después de su estreno en otros sistemas, Dragon Quest Builders llegará a Switch en la que será la versión más completa de todas. ¡Y eso es mucho decir! Ya que este "spin off" de la mítica saga de rol Dragon Quest es conocido por sus inmensas posibilidades. Agarrad fuerte vuestro mazo, que os contamos todo lo que nos deparará este título.

Construye con historia

Para que os hagáis una idea rápida, una buena forma de definir a este juego es decir que será **una fusión entre la construcción de Minecraft y el rol clásico**. Suena bien, ¿verdad? Pues lo mejor de todo es que cogerá lo más destacado de ambos universos. Por ejemplo, aquí, y al contrario que en el juego de Mojang, la historia tendrá gran importancia y nos trasladará hasta Alefgard, el mundo de Dragon Quest. Allí, sus habitantes han perdido el don de la imaginación y la capacidad de crear, por lo que llevan generaciones sobreviviendo en un mundo vacío. Pero todo esto va a cambiar con la llegada del Constructor, el héroe elegido por la diosa Pamplín para reconstruir el reino. ¡Empieza lo bueno!

Evoluciona y crece

Al principio del juego, nuestro héroe se encontrará con una pequeña explanada edificable... y muy pocos conocimientos. Vamos, lo básico para recolectar con el mazo materiales simples (como bloques de tierra) y construir objetos sencillos, como una habitación para resguardarse de noche. Hacerlo será muy fácil, y solo tendremos que golpear el terreno para coger tierra y, después, poner los bloques donde queramos. Todo gracias a un sistema de casillas en el suelo. A nuestra ciudad se mudarán personajes que se ocuparán de ciertas tareas como cocinar, y que, además, siempre nos encargarán misiones. La mayoría

El Constructor es el único capaz de recordar cómo se recolectan materiales y se construyen objetos. Y, claro, serás tú.







La exploración del mundo exterior será clave para obtener todos los materiales que nos pidan en cada misión. La extensión de terreno a explorar será inmensa y hasta podremos teletransportarnos a lejanas y vastas tierras.

de ellas servirán para que descubramos nuevos materiales y construcciones, por lo que cada vez tendremos mejores herramientas y conocimientos. Así, y de forma progresiva, seremos capaces de **levantar edificaciones cada vez más complejas**, como hospitales para cuidar a los enfermos, cocinas en las que elaborar comida, dormitorios para nuestros habitantes... ¡Un sinfín de posibilidades! Para rizar aún más el rizo, muchos de los materiales necesarios en algunas misiones se encontrarán en zonas muy alejadas de nuestra ciudad, por lo que también podremos construir portales de teletransporte que nos trasladarán en un periquete. Gracias a este sistema de evolución y aprendizaje nuestra ciudad irá creciendo y, aún más importante, subiendo de nivel, requisito indispen-

Construye sin limitaciones

Recolectar y construir. Estos serán los dos pilares sobre los que se asentará el grueso del juego. Las posibilidades en ambos sentidos serán muy grandes y, casi siempre, el único límite será nuestra imaginación.



Recolectar materiales será una de las tareas principales. ¡Habrá cientos de ellos por todas partes!

Construir armas, objetos o habitaciones será fundamental para que nuestra ciudad crezca.



Ataca y defiende

Los monstruos camparán a sus anchas por el exterior de la ciudad y, en ocasiones, intentarán invadirnos para causar caos y destrucción. Por suerte, nuestro héroe estará bien preparado para hacerles frente y mantener la paz.



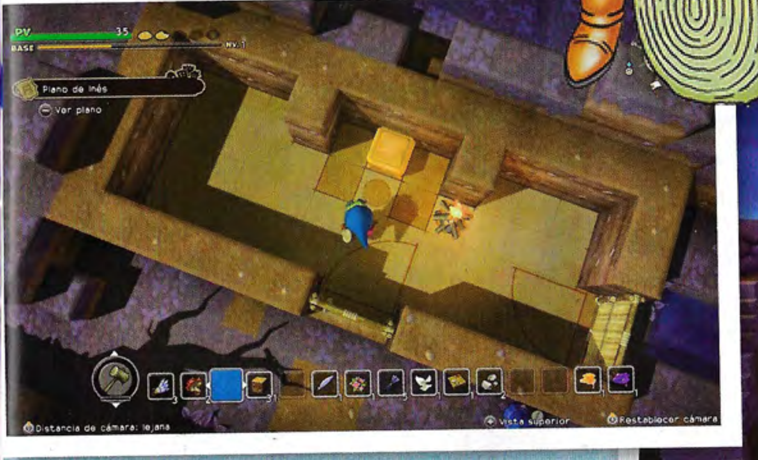
Atacar a los monstruos será (claro) la forma más eficaz de acabar con ellos. Muchos dejarán caer materiales al ser derrotados.

Construir defensas, como muros de piedra o trampas de fuego, será indispensable para mantener la ciudad a salvo en caso de ataque.

sable para desbloquear nuevas misiones. Pero claro, no todo será tan fácil como pasear y construir...

¡A las armas!

Los monstruos siempre pulularán fuera de los límites de la ciudad, por lo que **también tendremos que construir armas** para enfrentarnos a ellos, en combates en tiempo real. En ciertos momentos, nuestra ciudad será atacada por hordas organizadas de monstruos y deberemos frenarles, no solo luchando, sino también construyendo muros y letales trampas defensivas. Todo este universo estará representado por unos sencillos, pero coloridos gráficos, una banda sonora a la altura de la saga y varias novedades exclusivas. La más importante será la opción de jugar en portátil, pero también contaremos con objetos únicos y con la posibilidad de montar en un dientes de sable durante la construcción libre. La aventura por devolver a Alefgard su esplendor, está a punto de empezar y podemos probarla ya mismo gracias a la **demo disponible** en la eShop.





Las casillas del suelo servirán de guía a la hora de colocar nuestras construcciones. ¡Habrá que organizar bien el espacio para que nos quepan muchas cosas diferentes!

El inventario será bastante claro y nos facilitará la tarea de navegar entre los numerosos objetos. Menos mal que podremos crear cofres para guardar todas nuestras pertenencias.



Switch empieza el año en plena forma

¡No hay quien pare a esta consola! Aún estamos alucinando por todo lo que pasó el año pasado, y ya tenemos nueva lista de lanzamientos para este principio de año. Todo va en la misma y fabulosa línea: mezclar juegazos exclusivos con lo mejor de otras compañías.



Dark Souls Remastered

El reto más duro de Switch

■ FROM SOFTWARE ■ ROL/ACCIÓN ■ PRIMAVERA

La primera entrega de la trilogía Dark Souls debutará en Switch gracias a una versión remasterizada, o lo que es lo mismo, con gráficos mejorados y resolución 1080p (720p en modo portátil). Sin duda, se trata de una excelente noticia, ya que este juego está considerado como **uno de los mejores títulos de acción y rol de los últimos años**... ¡Y también de los más duros! La legendaria dificultad de los combates se mantendrá intacta, por lo que sobrevivir en el oscuro mundo de Lordran será un reto realmente complicado. Todos los escenarios (desde frondosos bosques a tétricos castillos) estarán repletos de durísimos enemigos, la mayoría de los cuales serán capaces de acabar con nosotros con par de golpes. Por ello, dominar el sistema de combate, recolectar almas para subir de nivel y encontrar mejores piezas de equipo serán nuestra mejor estrategia para vivir... al menos durante un rato más. Esta versión, además, aumentará el número de jugadores del modo online de 4 a 6, por lo que será mucho más sencillo toparnos con otros intrépidos exploradores durante nuestras partidas. Eso sí, no podremos comunicarnos con ellos, pero sí colaborar en los combates o dejarles pistas en los escenarios.

La elevada dificultad, seña de identidad de la saga Dark Souls, se dejará notar en los combates. Tras cada esquina nos espera un enemigo o trampa capaz de acabar con nosotros.

La estética del juego destacará por su tono tétrico y oscuro. Tanto los escenarios como los personajes estarán diseñados para hacernos pasar un mal rato.





Las habilidades de amigo darán lugar a combinaciones espectaculares, como esta de hielo y agua.

Kirby Star Allies

Haciendo amigos en Dream Land

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 16 DE MARZO

Switch es la gran consola del multijugador, y nadie como la fantástica bola rosa para traernos un amoroso cooperativo para cuatro jugadores. Sincronizarnos con los compañeros no solo nos hará llegar antes a la meta, sino que nos permitirá abrir **numerosos caminos ocultos**. Además, si unimos las habilidades... ¡los resultados serán tremendos! También hay otra opción menos amistosa, que es coger a un amigo y lanzarlo contra los rivales. Si con eso lo perdemos... pues tocará echar mano de las nuevas habilidades de Kirby. Este redondo héroe no para de inventar poderes, y ahora puede convertirse en un gran artista, y golpear tanto con su pincel... ¡como con las pinturas! Además, también se vestirá de arácnido para atrapar a los rivales en telarañas. Buena falta nos harán todos estos trucos, porque esta aventura va a estar llena de jefazos, como el clásico Meta Knight o la temible Francisca.

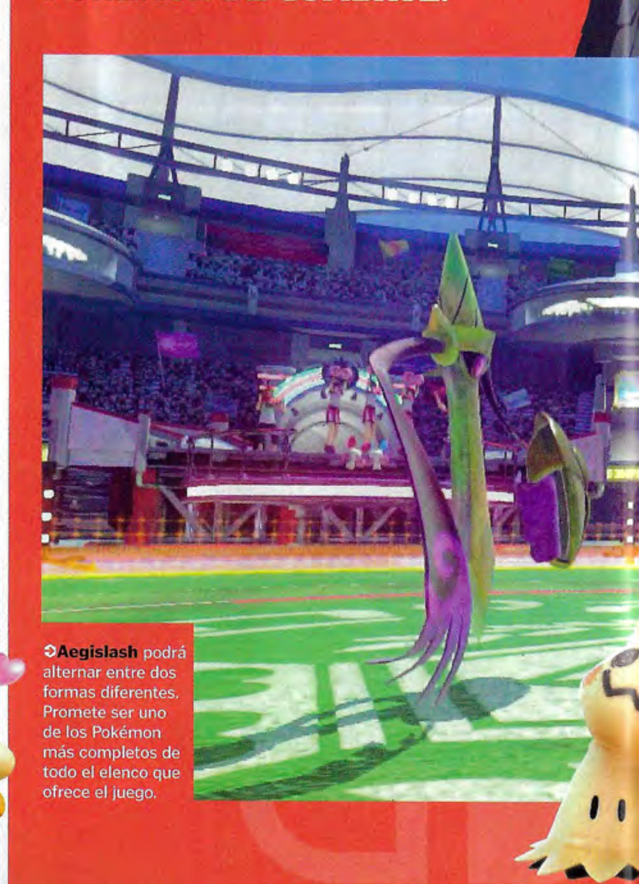
Pokkén Tournament DX Battle Pack

Llegan nuevos Pokémon.

■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 31 DE ENERO

Los intensos combates de Pokkén Tournament DX crecerán gracias a un completo DLC de pago, que se dividirá en dos tandas de contenido: la primera estará disponible el 31 de enero y añadirá a Aegislash a la lista de luchadores. A este Pokémon de tipo acero/fantasma, que es capaz de alternar entre dos formas, le acompañará un nuevo set Pokémon de apoyo, compuesto por Mega-Rayquaza y Mimikyu. Por su parte, la segunda parte de este paquete de contenido descargable se desbloqueará a partir del 23 de marzo. Su novedad más destacada será el añadido de Blastoise, el clásico y letal Pokémon de agua. ¡Pero no llegará solo! Otro nuevo set de Pokémon de apoyo, conformado por Mew y Celebi, se unirá a la fiesta. Por si fuera poco, este DLC también incorporará nuevos avatares y objetos (aún por confirmar) pero que harán que la experiencia del juego sea aún más completa.

AEGISLASH Y BLASTOISE SERÁN LOS DOS NUEVOS POKÉMON DE COMBATE.



Aegislash podrá alternar entre dos formas diferentes. Promete ser uno de los Pokémon más completos de todo el elenco que ofrece el juego.

Nuevos Pokémon de combate y de apoyo se añadirán al plantel de luchadores de este genial juego.

Mega-Rayquaza, el poderoso Pokémon legendario, se estrenará en el juego como parte del set de apoyo de Aegislash.

Los combates contarán con la misma intensidad de siempre, pero se beneficiarán de los nuevos Pokémon y objetos.





Celeste

■ MATT MAKES ■ PLATAFORMAS ■ 25 ENERO



Nada menos que 300 niveles nos esperan en este plataformas retro. Madeline debe escalar la montaña Celeste, que da nombre al juego, sorteando una inmensa variedad de peligros. De hecho, el juego que pinta tan duro... que traerá diversos niveles de ayuda.



Mario Tennis Aces

■ CAMELOT ■ DEPORTIVO ■ PRIMAVERA

¡Vuelve el mejor tenis de Mario! Como en las entregas clásicas de la saga, volveremos a tener un completo modo historia. En él, nuestro revés se pondrá a prueba en multitud de minijuegos, ¡y hasta lucharemos contra jefazos! A buen seguro servirá para perfeccionar nuestro juego, ya que promete una profundidad de control que ya se iba echando de menos en las entregas anteriores.



SNK HEROINS Tag Team Frenzy

■ NIS AMERICA ■ LUCHA ■ VERANO

En pleno momento álgido del feminismo mundial, las chicas han tomado también el gran universo de lucha de SNK. ¡Este juego las reúne a todas! Por supuesto, saben hacer equipo, así que es un clásico juego de lucha 2 vs. 2, en 2D, y cargado de combos y tremendos ataques finales: los Dream Finish.





El combate es en tiempo real y, además de a enemigos comunes, también tendremos que enfrentarnos a enormes monstruos.

Ys VIII: Lacrimosa of DANA

Una aventura para dejarse llevar.

■ NIS AMERICA ■ ACCIÓN-RPG ■ VERANO

La veterana saga Ys se dejará caer en Switch con esta aventura que mezcla rol, acción y personajes profundos. Tendremos por delante muchas horas de buen RPG en el que encarnaremos a Adol, el protagonista de la saga, en cuyos sueños aparece Dana, una misteriosa chica con el pelo azul. A medida que avancemos, iremos conociéndola y reviviendo sus experiencias. El combate será en tiempo real, y nos dejará controlar a varios personajes, cada uno con sus características y habilidades. Eso sí, no todo será pelear y, para progresar en la historia, tendremos que explorar la isla de ensueño en la que se ambienta la aventura. No tendréis que ser unos grandes expertos en la franquicia y, si ya os habéis pasado Xenoblade Chronicles 2, y tenéis más ganas de rol intenso, habéis dado con el juego ideal para pasar... el verano. ●



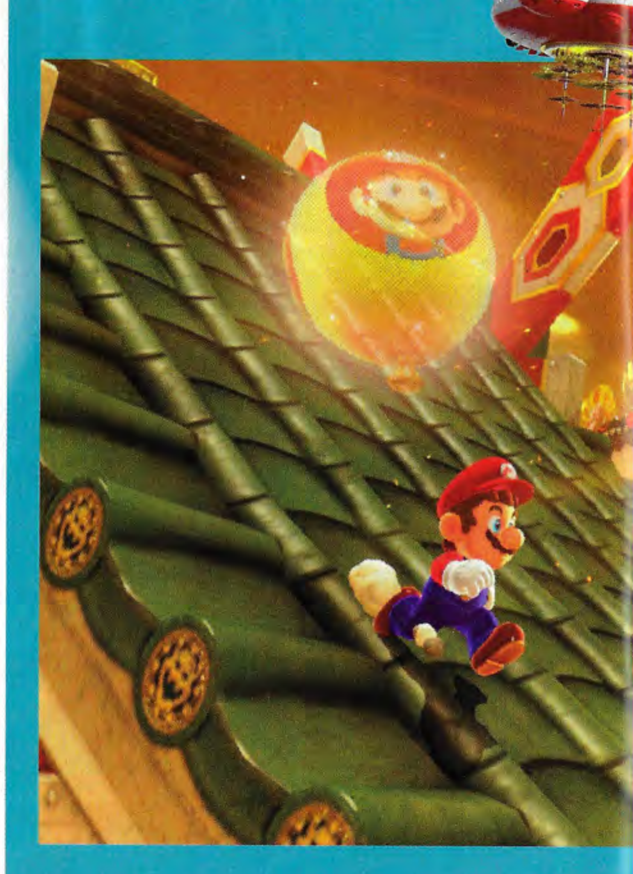
Super Mario Odyssey Escondeglobos

La odisea se expande.

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ FEBRERO

Super Mario Odyssey se actualizará para añadir nuevo contenido. ¡Y lo mejor es que lo hará **de forma gratuita**! La novedad más importante será la aparición de Luigi en distintos reinos tras superar la historia principal. Cuando le encontremos, podremos acceder al minijuego online Escondeglobos, que tendrá dos modalidades: en la primera, deberemos esconder un globo en cualquier parte del escenario en menos de 30 segundos, y en la segunda, nos tocará buscar el globo escondido por otros jugadores. Además, Mario también recibirá nuevos trajes, como un atuendo playero, una armadura, o un traje de músico, así como filtros exclusivos para nuestras imágenes en el modo foto. ¡Qué pasada! ●

UN NUEVO MODO, TRAJES EXCLUSIVOS Y MÁS FILTROS PARA EL MODO FOTO, SERÁN LAS GRANDES NOVEDADES.







La armadura será uno de los nuevos trajes. ¡Ahora sí que parecerá que Mario está en el mundo de Dark Souls!

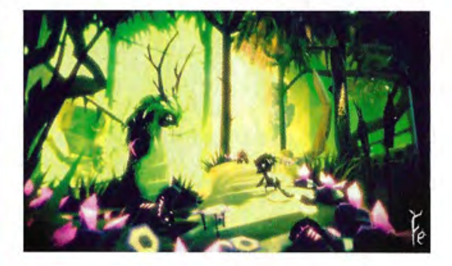
El traje de músico será el complemento perfecto para echarnos unos bailes con la banda de Reino Urbano.



Donkey Kong
Country Tropical Freeze

NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 4 DE MAYO

Donkey Kong y sus amigos, tras pasar por Wii U, volverán a deleitarnos en uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos años. Tendrá todo el contenido del original, además de un nuevo modo protagonizado por Funky Kong. Este simio surfero tendrá habilidades que nos permitirán superar los niveles con algo menos de dificultad.



Fe

EA ■ PLATAFORMAS ■ 16 DE FEBRERO

La magia y belleza de la naturaleza se darán cita muy pronto en esta aventura de plataformas en 3D en la que controlaremos a un misterioso cachorro. Tendremos que avanzar por el bosque, superando peligros y comunicándonos con las criaturas que allí viven... mientras las libramos de unos violentos seres oscuros. Habrá exploración y el apartado artístico promete ser de lo más potente.



Hyrule Warriors
Definitive Edition

KOEI TECMO ■ MUSOU ■ PRIMAVERA

29 personajes jugables nos esperan en esta versión que suma las anteriores (New 3DS y Wii U) para traer aún más acción a Switch. Contaremos con trajes de The Breath of the Wild para Link y Zelda, y ya sabemos lo que nos espera: miles de enemigos que derrotar en el mágico mundo de la saga Zelda.

NINTENDO SWITCH





Donkey ayudará a los Rabbids en nuevas misiones de historia contra mutantes tan... sonrientes como estos.

Mario + Rabbids Kingdom Battle DLC pack 3

Llega un invitado muy especial.

■ UBISOFT ■ ESTRATEGIA ■ PRIMAVERA

La unión entre la saga de los Rabbids y el mundo de Mario nos sorprendió a todos el año pasado... y seguirá dándonos excusas para disfrutar de su singular jugabilidad. Kingdom Battle presenta un universo en el que los traviesos conejos de Ubisoft se cuelan en la dimensión del Reino Champiñón. Ahí se topan con Mario, Peach, Toad y el resto de la panda. Para defender el Reino, es necesario utilizar armas y, con pistolas futuristas, Mario y unos Rabbids de lo más simpáticos (vestidos como nuestros héroes) se enfrentan a unos malvados conejos. Si no habéis probado la divertidísima estrategia por turnos de Mario + Rabbids, debéis darle una oportunidad... ¡y pronto tendréis otra excusa! Y es que, **Donkey Kong se unirá** pronto a la defensa contra los Rabbids malvados. Será en una nueva historia que llegará como contenido descargable, y que promete tener tanto humor como las originales. ●



The World Ends with You -Final Remix-

Baila... o desaparece.

■ SQUARE-ENIX ■ ROL ■ 2018

Con un estilo visual de lo más particular, Square Enix nos sorprendió en 2008 con uno de los juegos más originales de todo el catálogo de Nintendo DS. El estilo lo es todo en este juego de rol y acción en el que seremos Neku, un grafitero de moda en Tokio cuya vida dará un giro inesperado. Y es que, tras recibir un mensaje en el que se le dice que dejará de existir si no cumple una misión, Neku tendrá que saltar a las calles de la ciudad para combatir por su vida. El juego cogerá lo mejor de la versión original y lo llevará a Switch con gráficos en alta definición. Esto permitirá que disfrutemos como nunca del singular estilo artístico que se desplegará en pantalla cuando usemos los poderes que iremos desbloqueando a medida que avancemos. Además, podremos jugar de la manera clásica, pero también **utilizando los Joy-Con y la pantalla táctil** para que cada jugador afronte las peleas como quiera. Su original jugabilidad, los gráficos, la música y los diferentes personajes llegarán este año para hacernos bailar. ●

EL COMBATE SERÁ DE LO MÁS INTENSO Y NOS HARÁ JUGAR AL RITMO DE LA MÚSICA.



Aunque Neku es el prota, la misteriosa Shiki también estará implicada en los combates. Y tendrá su importancia en la historia...



Los gráficos en alta definición le sentarán de maravilla al apartado artístico.

Las cinemáticas harán avanzar la historia y nos revelarán qué ocurre.

La apariencia de Neku cambiará dependiendo de los combates.

Partes del combate serán como manejar una máquina de baile.



Bayonetta 3

■ PLATINUM ■ ACCIÓN ■ PRÓXIMAMENTE

Los fans lo han pedido durante años y, por fin, será una realidad. ¡Además llegará en exclusiva a Nintendo Switch! La bruja Bayonetta luce exactamente igual que en el primer juego (¿será una precuela?), pero deja de lado su actitud chulesca y se muestra más frágil y derrotada. ¿Qué pasará? Se espera que sea el cierre de una trilogía... que pasará a la historia de los videojuegos.



Metroid Prime 4

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ PRÓXIMAMENTE

Si de Bayonetta 3 aún se sabe poco, de Metroid Prime 4... menos aún. Es uno de los secretos mejor guardados y la única imagen pública es este logo que no nos cansamos de mostrar. Lo importante es que os podemos asegurar que está en marcha y que será exclusivo de Nintendo Switch. Esperamos tener pronto más que contaros... ¡que por aquí morimos de ganas!



Yoshi para Nintendo Switch

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 2018

Tras protagonizar el gran Woolly World en Wii U, Yoshi se mudará a un mundo más realista, con estructuras de cartón y piedra. La estética volverá a ser muy llamativa, y la jugabilidad alternará plataformas en 2D fases en 3D. Habrá cooperativo, muchos secretos y será tan adorable como siempre.



Lucha con estilo

¡La bruja Bayonetta está de vuelta! Llega preparada para no dejar ángel con cabeza, y poner punto y final a la eterna lucha entre la luz y la oscuridad. Lo hará con toda la clase y chulería que la caracterizan.



El multijugador de Bayonetta 2 para dos jugadores se podrá disfrutar en modo local u online. Básicamente, tendremos que hacer frente a hordas de enemigos y picarnos para conseguir la mayor puntuación de la fase.



Nada de machacar botones, sobre todo contra enemigos cuyas habilidades estén a nuestra altura.



El estilo visual es inconfundible, y el carisma de la bruja se nota hasta en la pelea más intrascendente.

■ SWITCH ■ PLATINUM GAMES ■ ACCIÓN ■ 16 DE FEBRERO

Cuatro años han pasado desde el lanzamiento de uno de los grandes exclusivos de Wii U. Bayonetta 2 llegó en 2014 acompañado de una nueva versión del juego de acción más importante de los últimos tiempos: el primer Bayonetta. Hideki Kamiya, fundador de Platinum Games, y desarrollador de juegos como Resident Evil 2, Okami o Wonderful 101, lanzó **una oda a la acción** y al género hack & slash que nos dejó a todos boquiabiertos. Pronto podremos disfrutar en Switch de ambos títulos en un único pack. Hablamos de una doble entrega que, sin duda, será el aperitivo perfecto antes de Bayonetta 3, exclusivo de Switch.

Un cuento de... brujas

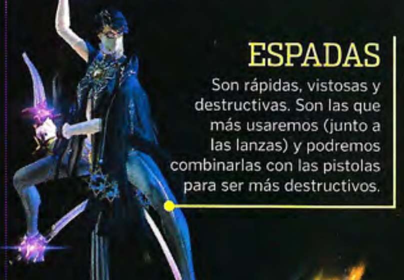
Aunque Bayonetta y el sistema de combate son los protagonistas, también hay una historia que mueve todo el juego. Antes de que existiera nuestra protagonista, la luz y la oscuridad (sabios y brujas, respectivamente) vivían en paz, por lo que había armonía entre el infierno, la humanidad y los seres celestiales. Cuando un sabio y una bruja se enamoraron, rompieron el equilibrio, y todas las dimensiones entraron en guerra. Así comienza la primera entrega de Bayonetta, en la que controlaremos a esta talentosa joven que no recuerda nada de su pasado. Tendremos que avanzar mientras la ayudamos a recordar... e intentamos comprender qué está pasando. Claro está, una vez terminemos el primer juego, la historia sigue en Bayonetta 2, una secuela directa que, no solo cuenta con una historia más fácil de seguir, sino que expande las mecánicas jugables de forma magistral. Además del salto gráfico, la segunda parte incluye nuevos modos y aún más dosis de acción y espectacularidad.

¿Bailamos?

Tan protagonista como la propia Bayonetta y su historia, es el sistema de combate. Platinum Games echó el resto para crear **un entramado de combos que se cuentan por decenas**, y que no paran de sorprendernos. No se trata solo de saber qué botones tenemos que utilizar para crear las combinaciones, sino de aprender el tiempo que tenemos que apretar un botón para realizar un ataque y no otro. Es decir, ➲

PELIGROSA DE ARRIBA ABAJO

Aunque Bayonetta se basta para plantar cara a los enemigos, hay momentos en los que las armas nos vendrán genial. Hay diferentes clases que nos permiten realizar combos únicos con devastadores resultados.



ESPADAS

Son rápidas, vistosas y destructivas. Son las que más usaremos (junto a las lanzas) y podremos combinarlas con las pistolas para ser más destructivos.

PISTOLAS

No hacen demasiado daño, pero sirven para mantener a raya a los enemigos. Tenemos un par en las manos y otro en forma de tacones. Los combos resultan espectaculares.

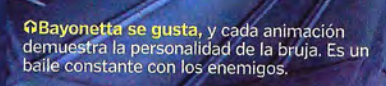
ARMAS ÚNICAS

Solo las podremos utilizar si las encontramos por ahí. Son muy poderosas y algunas (como esta, llamada Durga) nos permiten realizar ataques vistosos y devastadores.

USANDO EL PELAZO

El pelo es fundamental. Bayonetta puede utilizarlo para invocar armas en mitad de un combate (como una bota gigante que aplaste enemigos) o convertirlo en criaturas (como este dragón) en ciertos ataques finales.





Bayonetta se gusta, y cada animación demuestra la personalidad de la bruja. Es un baile constante con los enemigos.

JEFES FINALES A MONTONES

Tras combatir contra decenas de enemigos, no podremos tomarnos ni un descanso. Y es que varias de las fases de ambos juegos están coronadas por jefes finales que cuentan con barras de vida kilométricas y, sobre todo, con la capacidad de tumbarnos con un par de golpes. Como en el resto del juego, el diseño está extremadamente cuidado y cada jefe cuenta con varias rutinas de ataque que tendremos que aprender. Son complicados, pero también tremendamente divertidos.



Gigantescos y con metamorfosis, así son algunos de los "bosses" más temibles de Bayonetta. Con paciencia, combos, y usando bien el botón de esquivar, los superaremos sin caer demasiadas veces.



La escala contra los jefes cambia para regalarnos momentos únicos.



El momento de clímax se activa tras encadenar combos. Podemos realizar un ataque muy especial.





FIGURAS AMIIBO COMPATIBLES

Solo los mejores personajes tienen el honor de convertirse en amiibo, y la bruja de Platinum Games se lo ha ganado a pulso. Estos dos modelos (muy difíciles de encontrar) pertenecen a la colección de amiibo Super Smash Bros. y desbloquearán los trajes de Fox McCloud, Samus, Daisy, Peach y Link automáticamente en Bayonetta 2. ¡Conéctalos!



podemos ejecutar una serie de cuatro botones para realizar un ataque, pero si volvemos a ejecutar ese combo manteniendo pulsado uno de los botones algo más de tiempo... ¡el resultado será muy diferente! Este sistema permite que seamos creativos en la batalla, algo que nos servirá de mucho cuando varios enemigos nos tengan rodeados y queramos quitárnoslos de encima sin detenernos. Además, cuantos más golpes encadenemos, mayor será nuestra puntuación al final de la fase. Esto le da un toque especial al juego, que nos reta a buscar la estética en combates estratégicos. A menudo nos premia con golpes finales que funcionan apretando una serie de botones en el momento adecuado (los clásicos Quick Time Events). Y además de todo, hay que multiplicar la cantidad de combos por las armas disponibles (más de 30 entre ambos juegos). Continuamente estaremos descubriendo nuevos ataques, pero tan importante como saber dar un golpe, es acostumbrarte a esquivarlos

El sistema de combate de Bayonetta es como un baile. Nuestros ataques tienen tanta importancia como los de nuestros enemigos, con la ventaja de que podremos utilizar la ofensiva rival para asestar un golpe aún mayor. Existe un botón que sirve para esquivar y que, si utilizamos en el momento oportuno, activará el llamado "tiempo bruja". Esto ralentiza a los enemigos permitiendo causarles mucho daño en poco tiempo. Y, como todo en Bayonetta, esta mecánica nos regala momentos únicos en la pantalla.

Belleza sin igual

Aunque Bayonetta 2 es más vistoso gracias a una paleta más colorida, no son títulos que destaquen por los alardes gráficos. Sin embargo, tanto el segundo como el primero, llaman





Las cinemáticas, con un diseño artístico extremadamente cuidado, se encargan de hacer avanzar la historia.

Esquivar es tan importante como atacar para afrontar los combates con garantías. Es algo que se aplica, sobre todo, a los jefes, pero que nos recompensará también contra los enemigos más pequeños.

poderosamente la atención gracias a un apartado artístico que rompió moldes y que sigue siendo sensacional.
Todo lo que vemos en pantalla tiene una escala inmensa, desde los gigantescos enemigos finales hasta lo exagerado de las ejecuciones, pasando por un apartado artístico que os volverá locos. Bayonetta 2 Es de los juegos más bonitos que se van a poder jugar en este primer año de vida de Switch y, además, suena de maravilla gracias a una banda sonora que ayuda a crear un ritmo de juego vertiginoso.
La variedad de enemigos, el diseño de los jefes y los personajes protagonistas, el tratamiento de las cinemáticas, el uso del sonido... todo tiene un gusto exquisito, marca de la casa de los creadores de MadWorld.

La magia de Platinum

Hay compañías que tienen un toque especial, y la acción le sienta de maravilla a Platinum. Es muy difícil crear un sistema de combate que permita que el jugador se exprese y que sea vistoso, fácil de entender y, a la vez, complicado de dominar y explotar al máximo. Ellos lo logran, y falta poco para poder disfrutar, de nuevo, de dos de los juegos de acción más importantes y bonitos de la historia moderna de los videojuegos. Además, podremos hacerlo donde queramos gracias a la versatilidad de Switch.

UN BUEN FONDO DE ARMARIO

Es importante ir con el atuendo adecuado, y en Bayonetta 2 podremos desbloquear (con los amiibo del personaje o avanzando en el juego) trajes basados en diferentes personajes de la casa.



PEACH

Cuando Bayonetta se vista con el traje de la princesa Peach, podrá pisar a los enemigos e invocar... ¡a Bowser! ¿Qué pensará Mario de todo esto?

SAMUS ARAN

El traje especial de la protagonista de Metroid nos permitirá convertirnos en morfosfera para plantar cara a los ángeles. El modelo es el del primer juego de la saga.

LINK

La bruja podrá utilizar la Espada Maestra y un arco, y los sonidos del juego cambiarán. Cuando abramos un cofre... ¡sonará la melodía clásica!

LA EDICIÓN DEFINITIVA

La Non-Stop Climax Edition será una edición para coleccionistas que incluirá 22 láminas de arte, tres packs de pegatinas, el primer juego en formato digital, el segundo en tarjeta, y una caja metálica muy especial: por un lado tendrá el diseño de la Bayonetta del primer juego con la pose de la caja del segundo, y por el otro lo contrario. Todo en una caja de cartón muy elegante.



Novedades



Nintendo eShop



Descargas NS

7

Género **Plataformas**
Compañía **Playtonic**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento

El villano Capital B ha absorbido todos los tomos del mundo y desperdigado las páginas del Libro Único. Ahora, Yooka y Laylee quieren recuperarlas todas y completar el poderoso libro... ¡sin ninguna motivación aparente!

Yooka-Laylee

Plataformas con sabor a Nintendo 64.

Los más veteranos del lugar recordaréis Banjo-Kazooie. Fue uno de los mejores juegos de N64, y una de las obras cumbres de Rare a finales de los años 90. Vale, ahora imaginad que algunos de los miembros originales del estudio se unieran para crear un juego de plataformas inspirado en el clásico. Ya podéis dejar de soñar, porque esta es la historia de Playtonic y su primer gran juego: Yooka-Laylee.

Un homenaje al género

Como en la aventura de 1998, en la que manejábamos a un oso y a un ave, aquí también contamos con dos protagonistas: Yooka, un camaleón, y Laylee, una murciélago que va siempre a su espalda. **La química entre ambos personajes es desbordante** y, juntos, tienen que recuperar las páginas (o pagies) de un libro mágico. ¡Y hacerlo antes de que el villano Capital B se les adelante! Para conseguirlo tienen que explorar cinco enormes mundos en los que la libertad es total y que incluyen todo tipo de retos. Zonas de saltos, puzles, enemigos a los que derrotar... La variedad de situaciones es muy grande. Además de las pagies, que dan acceso al siguiente mundo y amplían los que ya hemos visitado, nuestros héroes también recogen plumas doradas que pueden canjear por nuevos movimientos. ¡Y hay decenas! Para acceder a ciertas



Consigue pagies

Hay 145 páginas del Libro Único. Encontrarlas no es fácil, y todas nos exigen poner a prueba nuestra habilidad en zonas de saltos, carreras, minijuegos o enfrentamientos contra peligrosos enemigos.





RESIDENT EVIL REVELATIONS



APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY



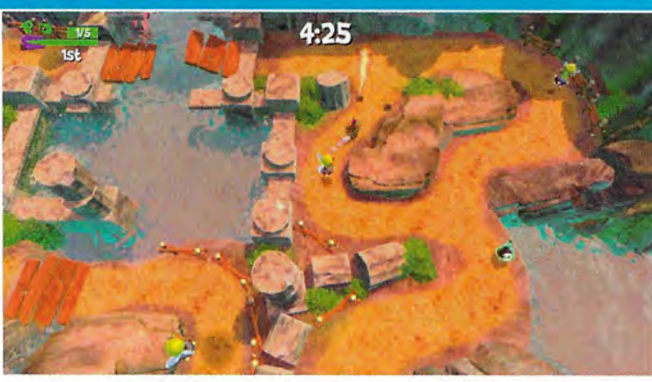
UNEPIC



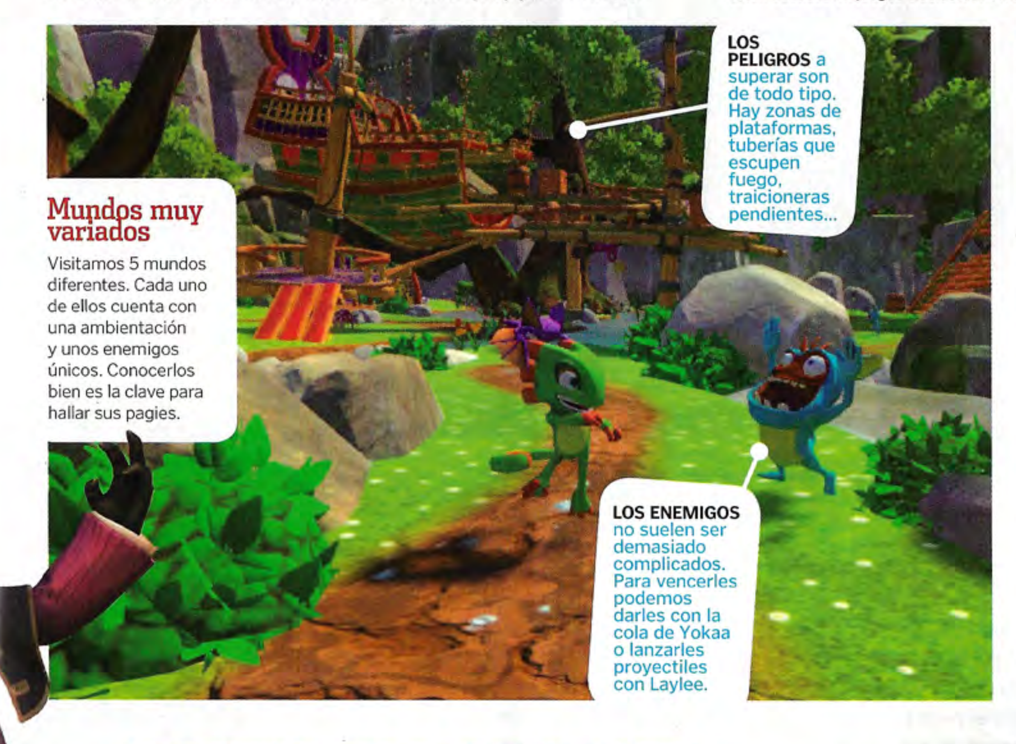
WORMS W.M.D.



El sentido del humor es muy acusado. Algunos diálogos y situaciones son realmente hilarantes. También hay elementos "inspirados" en otros juegos, y geniales cameos.



Las recreativas de Rextro están escondidas en cada mundo. Hay ocho diferentes y están basadas en juegos clásicos. ¡Y en todas pueden jugar hasta cuatro personas a la vez!



LOS PELIGROS a superar son de todo tipo. Hay zonas de plataformas, tuberías que escupen fuego, traicioneras pendientes...

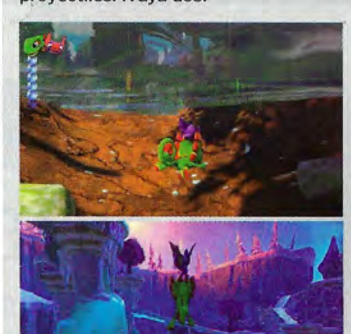
Mundos muy variados

Visitamos 5 mundos diferentes. Cada uno de ellos cuenta con una ambientación y unos enemigos únicos. Conocerlos bien es la clave para hallar sus pagies.

LOS ENEMIGOS no suelen ser demasiado complicados. Para vencerles podemos darles con la cola de Yokaa o lanzarles proyectiles con Laylee.

¡Qué habilidad!

Durante la aventura aprendemos más de una decena de nuevos movimientos, necesarios para acceder a algunas zonas. Todos exigen la colaboración entre ambos protagonistas: juntos pueden rodar, caminar bajo el agua, planear, o disparar diferentes tipos de proyectiles. ¡Vaya dos!



LA ESENCIA DE BANJO-KAZOOIE ESTÁ PRESENTE, AUNQUE EL JUEGO TIENE SU PROPIA IDENTIDAD.

zonas necesitamos un movimiento en concreto, por lo que nos toca volver a cada mundo muchas veces. ¡Y hacerlo es una delicia! **Siempre descubrimos nuevos retos, como carreras o transformaciones**, que hacen que, por ejemplo, nuestro dúo se convierta en una planta.

Diversión clásica

El sentido del humor es hilarante y los guiños a otros juegos son constantes. Buena prueba de ello son los minijuegos retro que encontramos escondidos, los cameos de algunos personajes y los gráficos. Tanto escenarios como personajes muestran un gran colorido y un diseño graciosísimo, que luce especialmente en modo portátil. El resultado final solo lo empañan la cámara, que en demasiadas ocasiones se coloca de forma incorrecta, y algunas mecánicas, que se hacen un tanto repetitivas. Aún así, y sobre todo si habéis tenido la suerte de disfrutar de Banjo-Kazooie y de su continuación (Banjo-Tooie), con Yooka-Laylee vais a conseguir transportaros de nuevo a la mejor época de las plataformas en Nintendo 64. Y eso, amigos, es un verdadero regalo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Muy coloridos y bien diseñados, pero la cámara nos lía a veces.

Diversión ★★★
Muy variado e hilarante, aunque algunas mecánicas se repiten.

Sonido ★★
Las melodías son geniales. Los "gruñidos" de las voces, cansan.

Duración ★★★
Conseguir todos los secretos da para más de 30 horas.

Su carisma y sentido del humor. La libertad y el gran tamaño de los cinco mundos.

La cámara no siempre se coloca bien. A veces es un poco repetitivo en sus retos.

Nuestra opinión

Este dúo va a dar mucho que hablar

Yooka-Laylee hace muy bien lo que se propone: poner al día la fórmula de los clásicos en los que se inspira, como Banjo-Kazooie. No es un juego redondo, pero resulta muy divertido.

Te gustará...

Menos que...

Super Mario Odyssey

Y más que...

Sonic Forces

Total

83



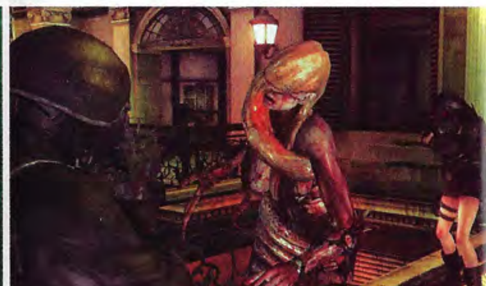
El lavado de cara es fantástico, aunque en cuanto a texturas y vídeos, se ve ya un poco anticuado. El cualquier caso, va fluido a tope, y es la mejor y más completa versión.



El modo asalto nos propone retos de aniquilación en diferentes niveles y con un variado plantel de personajes. Además, admite cooperativo online o por conexión local.







Nintendo eShop



18

Género **Terror-Aventura**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-2**
Precio **19,99 €**
capcom-europe.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

El mismo gran juego de 3DS, pero luciendo más definido y fluido, y con control a lo Wii. Engancha y asusta como el original.

Total
81

Resident Evil Revelations

Tercer paseo en el crucero de los horrores.

Hace 6 años que Capcom, criticada por el giro a la acción que había dado su saga de terror, sacó para 3DS **el mejor Resident Evil desde la majestuosa cuarta entrega**. Aquella fue exclusiva durante un tiempo de GameCube, como esta lo fue de la consola tridimensional. Ahora, tras pasar por Wii U y otros sistemas, el Queen Zenobia zarpa de nuevo.

Aprovechando Switch

Este port tiene todo lo que se podría pedir de él, empezando por que luzca mucho mejor que nunca. Así puestos, **funciona en FullHD y con una fluidez máxima**. Sería una delicia visual, si no fuera porque todos los elementos son los mismos que en 3DS. No solo hablamos de unas texturas y personajes algo antiguos, sino pensados para la veterana portátil. En ese modo es donde la versión de Switch luce mejor, ya que la fluidez se mantiene. Además de esta versatilidad portátil-sobremesa, el juego gana en jugabilidad, ya que los Joy-Con pueden usarse para **controlarlo como si de una "Wii Edition" se tratase**. Es cuestión de gustos, pero está claro que el apuntado gana mucha fidelidad. Sin dejar de lado la vibración HD, que remata la ya de por sí fantástica inmersión del juego. ¡Da muchos sustos! Y además tiene una buena campaña (de unas 12 horas) con buena historia, que se divide en varios espacios. Para rematar, un modo asalto con cooperativo y online.



El control por movimientos es la gran novedad jugable. Como ya hicimos con Leon en Wii, la mano de Jill es la nuestra.





El desarrollo por parejas cobra aún más sentido, ya que tiene un genial cooperativo (cada uno con su Joy-Con) que se puede activar o desactivar en cualquier momento.



Barry Burton, el padre de Moria, lleva el peso de la segunda línea argumental, y va acompañado por Natalia Korda. A través de sus aventura, crecerá mucho como personaje.





Nintendo eShop



Descargas NS

18

Género **Terror-Aventura**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-2**
Precio **24,99 €**
capcom-europe.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un Resident de los buenos, tan bien adaptado a Switch como el primero, pero con una calidad técnica superior.

Total
83

Resident Evil Revelations 2

El virus del miedo se expande en Switch.

El primer Revelations de 3DS tuvo tan buena acogida que en 2015, y por capítulos, comenzó a publicarse una entrega que siguió su estilo. No llegó a salir para Wii U, de modo que ahora se estrena en Nintendo, pero con todos los episodios y contenidos... más todo lo que supone tenerlo en Switch.

De la mano del terror

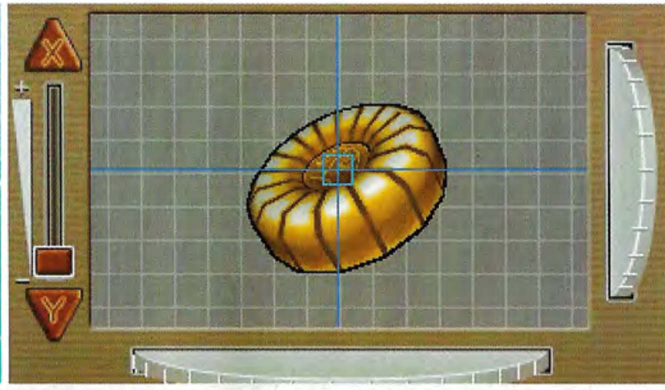
Lo primero que queda claro es que se ha "portado" junto al primero, de modo que el control, los menús, las opciones... **todo está igual de bien optimizado**. Además, con la compra de uno, obtenemos 5 euros de descuento en el otro. Eso sí, aquí el juego cooperativo también sirve para la campaña principal y, aunque solo es en local, **cada uno puede jugar con un Joy-Con**. Aquí es donde, por supuesto, encontramos un juego diferente. Está claro que Revelantions se centra más en el suspense que en la acción, y esta entrega es aún más difícil. ¡Suerte que tenemos los amiibo para recibir regalos! También repite en cuanto a la división por episodios y desarrollo por parejas de personajes y diferentes localizaciones, pero son episodios más largos (ya que no nació en una portátil) y cinematográficos. De hecho, **visualmente es una pasada**, tanto en cuanto a los vídeos (numerosos) como al juego en sí. Seguimos la odisea de Claire Redfield y Moira Burton y de Barry Burton y Natalia Korda por entornos decrépitos, que nos atrapan por su historia... y sus sustos.



Parece una peli interactiva, y eso también se refleja en su tamaño. Hablamos nada menos que de 23,6 GB, así que toca MicroSD.



El micrófono de la consola nos permite limpiar el polvo de aluminio para detectar huellas dactilares, o gritar "Objection!" para presentar una prueba.



Analizar las pruebas desde todos los ángulos posibles gracias a la pantalla táctil es imprescindible para encontrar pistas ocultas. No podemos pasar nada por alto.







Nintendo eShop



12

Género **Aventura Gráfica**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
www.ace-attorney.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Casi lo único que aporta es tenerlo en la eShop de 3DS, pero sigue siendo un buen juego, el más oscuro de la saga.

Total
75

Apollo Justice Ace Attorney

Nuevos tribunales para idénticos juicios.

Diez años después del original de DS, y tras haber pasado por teléfonos móviles, la tienda digital de 3DS recibe el "remake" del título que, tras la popular trilogía Phoenix Wright, nos presentó al gran abogado Apollo Justice.

Esta sala me suena

Una vez más, la jugabilidad se divide en dos grandes aspectos: **sesiones en el tribunal e investigaciones**. Una dinámica que aporta variedad al desarrollo de una historia llena de giros, drama y humor, que (con altibajos en una jugabilidad algo repetitiva) engancha bien hasta el final. En la corte, nuestra tarea es buscar contradicciones entre las pruebas del acta del juicio y las declaraciones de los testigos, a los que hay que presionar y examinar al detalle, sin duda, lo más divertido. Así descubrimos la verdad, demostramos la inocencia de nuestros clientes, y hasta pillamos a los culpables. Por otra parte, la mayoría de los casos nos dejan investigar escenas del crimen, donde hay que buscar las pruebas escondidas y hablar con los involucrados. Aquí es donde más entran en juego la maga Trucy, la científica Ema Skye, los hermanos Klavier y Kristoph Gavin... ¡y el mismísimo Phoenix Wright! Personajes muy carismáticos que (increíble) siguen sin hablar español. Y es que este título es **prácticamente idéntico al original**, con un apartado visual de otra época, y apenas unas mejoras en la ya excelente banda sonora. Si ya lo tenías... pues pon tu tarjeta en la 3DS.



Nuestro Brazalete
Nos permite detectar los tics nerviosos de los testigos, y saber si nos están ocultando la verdad.



Hay que guardar las distancias para tener al enemigo a tiro (o al alcance de nuestra espada) pero impedir que nos quiten vida. Los que atacan a distancia son impredecibles.

Controlar la barra de objetos es fundamental para elegir rápidamente, tanto armas nuevas en batalla, como pociones que nos restauren entre diferentes enfrentamientos.





Nintendo eShop



7

Género **Roguelike**
Compañía **Ratalaika**
Jugadores **1**
Precio **7,99 €**
ratalaikagames.com

Puntuaciones

- Gráficos ★★
- Diversión ★★★
- Sonido ★★
- Duración ★★★

Valoración

Cuesta entrar, ya que el control es extraño, pero cuanto más jugamos, más divertido se vuelve... ¡y más nos engancha!

Total
73

One More Dungeon

Un "shooter" de la vieja escuela.

Una de las ventajas de Switch es que podemos jugar como queramos. Esa cualidad la explota a la perfección One More Dungeon, un juego de mazmorras bastante difícil, con una estética y jugabilidad muy particulares.

Doom conoce a Minecraft

Con un báculo mágico en una mano, y un arma cuerpo a cuerpo en la otra, debemos avanzar por una mazmorra machacando criaturas con las armas y objetos que encontremos. Eso sí, no es fácil, ya que **las mazmorras se generan de forma aleatoria** y, cada vez que caemos, se crea un nuevo nivel. Hay "muerte permanente", pero nos acaba dando igual. Es de esos juegos que siempre nos anima a echar una partida más, gracias a unas mecánicas jugables muy adictivas que recuerdan al Doom clásico. Al principio cuesta apuntar, ya que solo podemos mover la cámara en el plano horizontal, pero, a medida que jugamos, le cogemos el gusto al estilo y nos vamos haciendo más efectivos en nuestras tareas: matar bichos (hay más de 30 diferentes) y escudriñar el escenario buscando puertas para avanzar. Recuerda a Minecraft en lo visual, y ese estilo pixelado funciona muy bien (y muy fluido) en la tele o en la pantalla de Switch. El sonido pasa algo más desapercibido, pero no empaña uno de esos juegos perfectos para disfrutar en pequeñas dosis, dentro y fuera de casa.



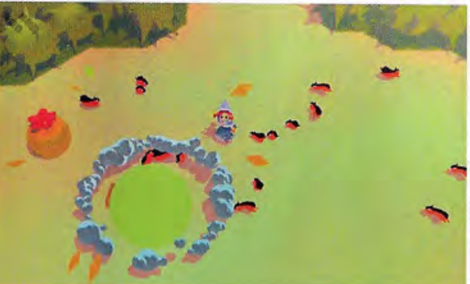
Antes de cada sesión podemos elegir y comprar (con puntos del juego) modificadores para la partida.

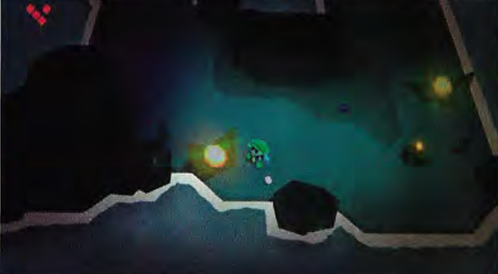


Controlar a los enemigos es la habilidad insignia de Teri. Podemos utilizarlos para acceder a los lugares más recónditos o para hacer frente a otras criaturas en combate.



El mapa está dividido en regiones cuadriculadas, a lo Zelda clásico. ¡Incluso hay un mapa subterráneo como en A Link Between Worlds! Os encantará descubrir sus secretos.







Nintendo eShop





7

Género **Puzles/Aventura**
Compañía **Rain Games**
Jugadores **1**
Precio **24,99€**
worldtothewest.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★

Valoración

No resulta innovador, pero lo bien diseñadas que están sus mecánicas hacen que esta experiencia merezca la pena.

Total
78

World to the West

Puzles y exploración por los cuatro costados.

Switch aún no tiene ni un año y su catálogo no para de crecer, no solo con juegos "de los grandes", sino también con Nindies que encuentran en la híbrida un hogar perfecto para sus propuestas. A este "pack" se suma World to the West, una bonita aventura que llega dispuesta a cautivarnos.

Profecía para cuatro

Los caminos de cuatro desconocidos con diferentes historias y objetivos se cruzan en unas antiguas ruinas. Son los héroes que, según la profecía, evitarán que una catástrofe acabe con el mundo, aunque, claro... ellos aún no lo saben. Desde una perspectiva aérea controlamos a unos o a otros (dependiendo del capítulo), y todos tienen sus propias habilidades, como cavar bajo tierra o trepar paredes. Saber combinarlas es imprescindible para poder avanzar, de forma que **la exploración se convierte en el elemento principal**, relegando el combate a un segundo plano. Esto se refleja en el sobresaliente diseño de los escenarios, salpicados de enemigos, pero **repletos de puzles** que nos animan a probar cosas y ser creativos. El mapa es extenso, y en él hay distribuidos tótems que nos permiten viajar a otro tótem... si lo hemos descubierto previamente con el mismo personaje. Esto anima a explorar, pero resulta algo tedioso. Visualmente, a veces no es tan fluido como quisiéramos, pero el bonito diseño y la inmersiva banda sonora nos hacen disfrutar de unas **15 buenas horas** de puzles y aventuras.



Pasando el testigo

Ya está también disponible en la eShop de Switch **Teslagrad**, un precioso juego de puzles y exploración en 2D, que nos conquistó en 2014 para Wii U. No es una precuela como tal, pero se sitúa en el mismo universo y comparten atmósfera.





Nuestro arsenal incluye armas a distancia como varitas, magias y arcos, pero también otras como lanzas, hachas, espadas y mazas. Cada clase tiene diferentes potenciadores.



Los jefes finales y los jefes intermedios de cada nivel nos ponen las cosas muy difíciles. Algunos son inmunes a ciertos ataques, y otros juegan con los objetos de nuestro inventario.





Nintendo eShop





Género **Rol**
Compañía **Unepic Fran**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.unepicgame.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Humor tronchante, estilo "Action-RPG", y diversión para rato, son las cualidades de este pequeño-gran juego independiente.

Total
80

Unepic

Cuando un juego de rol se va de madre.

Dani es un chaval que, en una visita al baño durante una partida de rol, se teletransporta por error a un peligroso castillo. Así comienza esta aventura que, tras pasar por Wii U, llega a Switch para divertirnos a lo grande.

Bebiendo de clásicos

Armados con un mechero y una espada (al principio), empezamos a buscar al señor del castillo para hallar respuestas. A medida que avanzamos por los laberínticos pasillos, descubrimos jefes que nos dan llaves para entrar a nuevas zonas. Todas están conectadas, pero cada una tiene una temática, secretos, y misiones secundarias. En cada nivel hay multitud de enemigos que derrotar para conseguir **experiencia y subir de nivel**, lo que nos permite potenciar habilidades y empuñar nuevas armas. Eso sí, aunque el combate es bastante simple, algunos enemigos nos ponen las cosas difíciles, ya que hay una serie de estados (fuego, veneno...) que fastidian bastante. Fran Téllez, el creador del juego, adapta a la perfección las mecánicas clásicas de los "Metroidvania" al género RPG, y las baña de un sentido del humor con múltiples referencias al cine y otros videojuegos. Visualmente es simple y la música no es muy variada, pero destacan unas voces en castellano que nos sacan la sonrisa. Si buscáis plataformas, rol ligero, y unas 14 horas de juego, Unepic es para vosotros. Y **en modo portátil es genial**.



Tenemos los accesos directos al inventario disponibles con un toque a la pantalla (en modo portátil). Es un añadido sencillo, pero muy útil.



Los combates por turnos son estáticos y apenas cuentan con unas animaciones. Toda la información la gestionaremos a través de los diferentes menús de acción.



Tras cada enfrentamiento obtendremos la consabida experiencia. Los personajes suben sus atributos en función de las armas y técnicas que hayan usado en la batalla.







Nintendo eShop



Descargas NS



Género **JRPG**
Compañía **SQUARE ENIX**
Jugadores **1**
Precio **24,99 €**
www.square-enix.com/

Puntuaciones

- Gráficos ★
- Diversión ★★
- Sonido ★★★
- Duración ★★★★

Valoración

Un remake que recupera el estilo más clásico del género, y que cuenta con algunas dinámicas muy interesantes.

Total
75

Romancing SaGa 2

Imperios nacen, imperios mueren.

Switch recibe el flamante remake de uno de los JRPG de la mítica serie SaGa, de la Square "pre Enix". Se lanzó en 1993 para Super Nintendo y es realmente el quinto de la franquicia. La propuesta es disfrutar, sin apenas cambios (solo cuatro escenarios nuevos), de todo el atractivo de un clásico del rol japonés, con un agradable y efectivo lavado de cara en HD.

Experiencia hereditaria

Asumiendo el papel de los diferentes reyes del imperio Varennes, avanzamos en el tiempo haciendo crecer el territorio y nuestras riquezas. Al mismo tiempo, debemos explorar de manera libre los diferentes puntos de acción de la aventura, y desentrañar la historia de los Siete Héroes a ritmo de **cientos de combates por turnos**. En ellos, cuando un Rey cae, o muere un personaje, sus habilidades son transferidas al siguiente que ocupe su lugar. Esta fue una de las mejores novedades que trajo esta entrega en su día, mientras el remake, por supuesto, destacada por lo técnico. Visualmente busca lo retro, pero mantiene la ilusión de juego "viejuno" gracias a sprites y fondos. El apartado sonoro, por su parte, ha pasado por una magnífica remasterización de toda la música. Desde luego es un título genial **para quienes busquen JRPG profundos y duros**, con muchas horas de exploración y lucha, aunque la experiencia se resiente por el evidente paso del tiempo... y porque ha llegado solo en inglés.





Variar la formación del equipo es una de las opciones estratégicas que ofrece este juego. Aprendemos varias en la aventura.





Encuentra el tanque en el mapa y causa destrozos allí donde dispares. Úsalo para reventar gusanos o para abrir paso en el escenario. Su capacidad destructiva es flipante.



Surca los cielos con el helicóptero y haz uso de su metralleta para causar daño a cuantos gusanos seas capaz de alcanzar. Su tiempo de acción es corto, pero... ¡como pica!





Nintendo eShop



12

Género **Estrategia**
Compañía **Team17**
Jugadores **1-6**
Precio **29,99 €**
www.team17.com

Puntuaciones

- Gráficos ★★
- Diversión ★★★★
- Sonido ★★★
- Duración ★★★

Valoración

Tiene intacta la jugabilidad de los mejores Worms (como Armageddon o World Party) y su online completa la fiesta a la perfección.

Total
83

Worms W.M.D

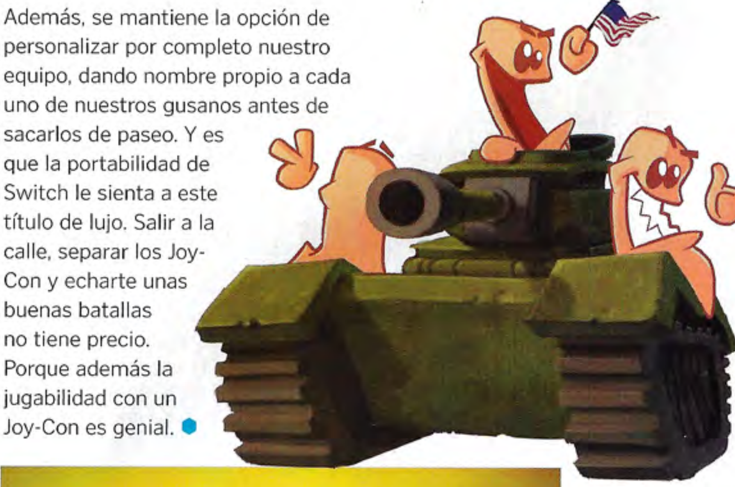
Locura gusanera en estado puro... ¡donde quieras!

Tras 7 largos años desde su última aparición en Wii, los gusanos más guerrilleros vuelven a Nintendo. ¡Y de qué manera! Este título reúne lo mejor de sus antecesores y añade unas jugosas novedades dignas de la espectacularidad de la saga.

Guerra callejera

Podemos llenar de plomo a los rivales subidos a un helicóptero, causar estragos en el mapeado a lomos de un tanque, o incluso pilotar un Mecha... ¡a lo Mazinger Z! Es la guinda perfecta de "brutalidad" al amplísimo y característico arsenal al que nos tiene acostumbrados la saga. Los modos, por otra parte, no presentan muchas novedades, con el entrenamiento (tutorial), la campaña y un par de modos extra con desafíos y retos para no aburrirnos. Su modo online tiene multitud de opciones, tanto para la creación como para la búsqueda de partidas, y el modo local sigue siendo **la locura de risas y bombas de los mejores Worms**.

Además, se mantiene la opción de personalizar por completo nuestro equipo, dando nombre propio a cada uno de nuestros gusanos antes de sacarlos de paseo. Y es que la portabilidad de Switch le sienta a este título de lujo. Salir a la calle, separar los Joy-Con y echarte unas buenas batallas no tiene precio. Porque además la jugabilidad con un Joy-Con es genial.



Hasta seis jugadores al mismo tiempo, y cada uno con hasta 8 gusanos en el equipo... ¡Una locura de multijugador!

Consola Switch Tipo Carreras Compañía Milestone Jug. 1 Precio 49,99 € Edad +3

MXGP3 The Official Motocross Videogame

Duro barrizal para poder acelerar.





Todos los géneros llegan a Switch, y es el turno del juego oficial del campeonato mundial de motocross. Como tal, el título viene cargadísimo de contenido oficial. Están recreados los trazados de los 18 circuitos oficiales, con los 31 pilotos y motos correspondientes a la temporada 2016 de MXGP, incluidos (por supuesto) los dos españoles. Además, está todo el plantel de MX2, 10 motocicletas de dos tiempos, e infinidad de opciones para personalizar a nuestro propio aspirante y su moto. De eso va principalmente el modo Trayectoria, donde **podemos gestionar toda una carrera**. Además, contamos con más opciones para competir... pero ninguna que resulte de verdad realista cuando salimos a la pista. La experiencia de juego pierde lo que gana por las licencias, y es que técnicamente es asombrosamente pobre, y su estilo de juego, **más que arcade, es poco natural y simplón**. Es borroso, apenas tiene efectos, la música es cansina, todo carga frente a nosotros... ¡y no tiene multijugador! Sólo la vibración transmite sensaciones "de carrera".

Valoración	Total
Exprime la licencia oficial, pero el simulador es muy simple y técnicamente flojo.	55

EL DATO
Cuenta con 75 marcas oficiales y más de 300 ítems, además de los circuitos del mundial.



Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Puzle-Plataformas Compañía Curve Digital Jug. 1-2 Precio 14,99€ Edad +3

Human: Fall Flat

Es un puzle de físicas, en el que controlamos a un monigote destartalado, con algunas opciones para personalizarlo. Puede saltar (un poco), mover uno o ambos brazos para agarrar cosas o engancharse a ellas y caerse. La dirección es la que elijamos con el stick derecho... y ahí empieza el mareo de un juego incómodo, poco fluido, con un diseño de niveles flojísimo y sin opciones.



Total 40

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Puzle Compañía 10tons Jug. 1 Precio 7, 99€ Edad +3

Sparkle Unleashed

Tras pasar por muchos sistemas, nos llega este adictivo puzle de móviles. La fórmula sigue intacta y va genial en Switch, ya elijamos control táctil o por botones. Se trata (una vez más) de unir tres bolas del mismo color disparando desde la base. Con los combos aparecen "magias" (18 en total), útiles para completar los sencillos 108 niveles.



Total 62

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Naves Compañía 10tons Jug. 1-4 Precio 9,99 € Edad +7

Xenoraid

Este "matamarcianos" cooperativo es una especie de actualización del clásico Space Invaders. Ya seamos 1 o 4 jugadores, controlamos una escuadrilla de 4 naves (turnándolas si jugamos solos) que resisten hordas de ataques en niveles estáticos. Tiene un sistema para mejorar (y reparar) las naves, e incluso podemos venderlas, pero, como la mecánica, se hace aburrido por limitado.



Total 58

Consola Switch Tipo Musical Compañía Badland Games Jug. 1-4 Precio 29,99€ Edad +12

Levántate: All Stars

Este nuevo karaoke para Switch toma la licencia del "talent show" de T5 que acabó a finales de 2016. Trata de imitar el sistema de eliminación por asientos del público, y el formato parejas, pero al ser todo "inventado" resulta absurdo... y nunca sabes cómo vas. Además, el audio está desajustado, faltan opciones básicas, y la lista de 20 temas (18 en español) es muy mejorable.



Total 41

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Plataformas Compañía Blowfish Studios Jug. 1 Precio 7,99€ Edad +7

The Deer God

Este emotivo "nindie", de cuidado estilo artístico, nos pone en la piel de un cazador castigado a vivir como un ciervo. Para redimirnos, debemos ayudar a personas que nos piden objetos, colocar reliquias, eliminar a animales "malignos"... Todo en escenarios tridimensionales, pero con un desarrollo plataformero 2D. Por desgracia, su belleza y sensible argumento se deshinchan por culpa de fallos en el diseño de niveles y por un desarrollo algo repetitivo y con mecánicas simplonas.



Total 60

Nintendo eShop

Consola Switch Tipo Plataformas Compañía Headup Games Jug. 1-2 Precio 11, 99€ Edad +3

Slime-san

Sorprendente plataformas retro que no sólo recuerda a los 8 bits por lo visual, sino también por lo difícil. Llevamos a una especie de moco que, a toda prisa, huye de pantallas-puzle estáticas. Nuestras armas son el salto, el impulso y la posibilidad de volvernos translúcidos (frenando el tiempo) para atravesar zonas verdes. Todo lo verde que no sea plataforma nos hace rebotar, y lo rojo nos mata directamente... y a empezar de nuevo. Reta, engancha, y está cargado de contenido.



Total 78

Nintendo eShop

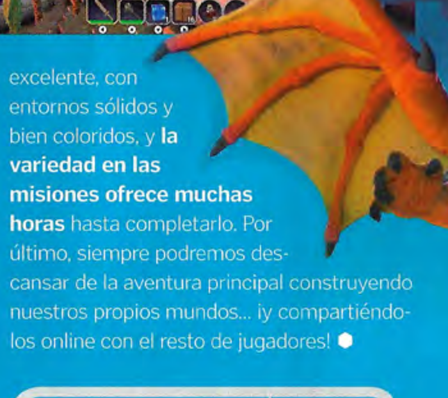
Consola Switch Tipo Aventura-Rol Compañía 505 Games Jug. 1-4 Precio 29,99 € Edad +7

Portal Knights

Aventuras y construcciones en mil mundos cúbicos.

EL DATO
48 escenarios interconectados, 3 oficios básicos iniciales y multijugador online y local.







Llega a la eShop este popular juego de mundo abierto, estilo Minecraft, que en breve también dispondrá de edición física. **Su propuesta es excelente**, ofreciéndonos un divertidísimo modo aventura (en solitario o cooperativo) donde explorar 48 escenarios preestablecidos, cada uno con sus propias misiones y personajes. Además trae eventos extra, y muchas opciones de personalizar a nuestro héroe partiendo de tres tipos básicos: guerrero, mago o arquero. A medida que avancemos lo convertiremos en un todoterreno en el área que más nos guste, consiguiendo nuevas habilidades, armas y accesorios. Su apartado gráfico es excelente, con entornos sólidos y bien coloridos, y **la variedad en las misiones ofrece muchas horas** hasta completarlo. Por último, siempre podremos descansar de la aventura principal construyendo nuestros propios mundos... ¡y compartiéndolos online con el resto de jugadores!

Valoración	Total
Ideal para disfrutar en compañía y ayudar así a los más peques en las misiones.	80

Avances

El elenco constará de ocho personajes y cada uno tendrá sus ventajas en combate.

NINTENDO 3DS

ROL
ATLUS
16 DE FEBRERO



Decisiones en el tiempo

Nuestros viajes al pasado no sucederán de manera lineal y, en ocasiones, necesitaremos información de una línea temporal para poder avanzar en otra. Además, dependiendo de nuestras decisiones, desbloquearemos diferentes caminos. ¡Incluso tendrá varios finales alternativos!

Radiant Historia: Perfect Chronology

Una aventura que nosotros escribimos.

Los amantes del rol tradicional están de enhorabuena. Este "clásico moderno", que salió en 2011 para DS (en Japón y EEUU), llega a nuestras 3DS en su versión definitiva. Está claro que la portátil tridimensional sigue llena de vida... ¡y de rol!

Borrón y cuenta nueva

Nos pondremos en la piel de Stocke, un joven soldado que se encuentra en medio de una cruel guerra entre su país, Alistel, y Granorg, un reino al oeste. ¿La causa? La Plaga de Arena, una enfermedad mágica que, poco a poco, se expande por el continente... ¡convirtiendo en arena a sus habitantes! Menos mal que pronto obtendremos el White Chronicle, un libro... ¿en blanco? Es normal, ya que **sirve para viajar al pasado y reescribir la historia**. No será tarea fácil, pues montones de enemigos se cruzarán en nuestro camino. Lucharemos (novedad) con un rediseñado sistema por turnos en el que saber posicionarnos será de vital importancia. Además, Perfect Chronology contará con **una nueva línea temporal**. En ella viviremos sucesos alternativos a los de la historia principal, así que tendremos juego para rato. También serán nuevos los diseños, el doblaje, cinco pistas de la banda sonora y tres niveles de dificultad que permitirán a todo el mundo disfrutar de una aventura por la que no pasa el tiempo.

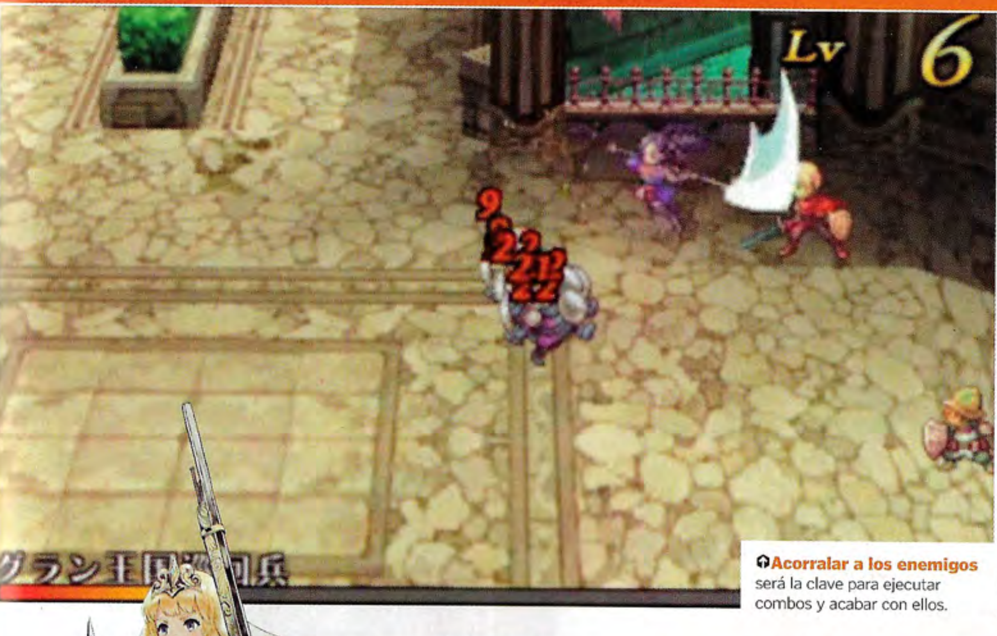
Primera impresión

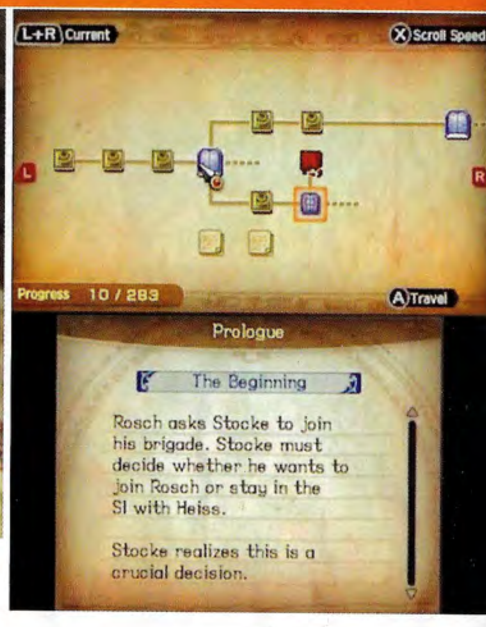
- **Combate clásico, renovado.**
- **Texto y voces en inglés.**









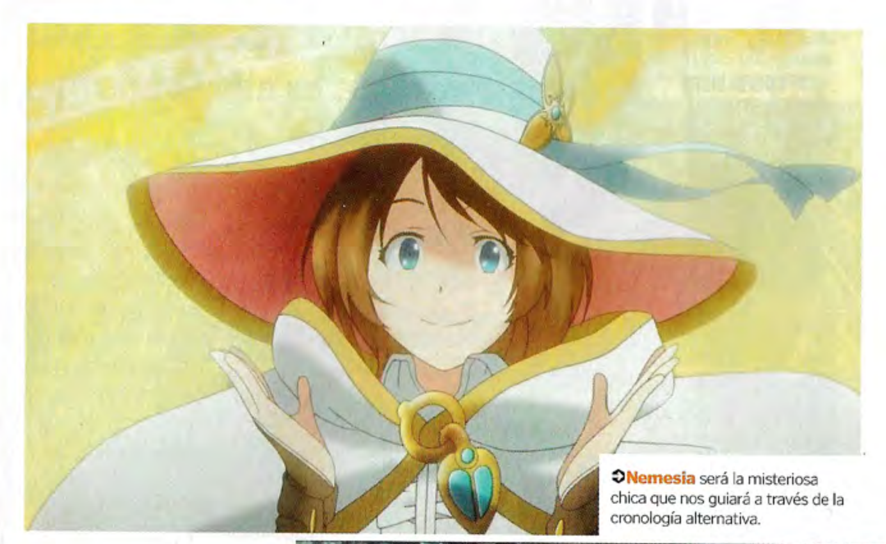


Acorralar a los enemigos será la clave para ejecutar combos y acabar con ellos.

RAZAS

El continente estará poblado por tres razas dispares: humanos, Satyros y Gutrals.

OBTENDREMOS HABILIDADES SEGÚN SUBAMOS DE NIVEL Y COMPLETEMOS MISIONES. DOMINARLAS SERÁ IMPRESCINDIBLE EN COMBATE.

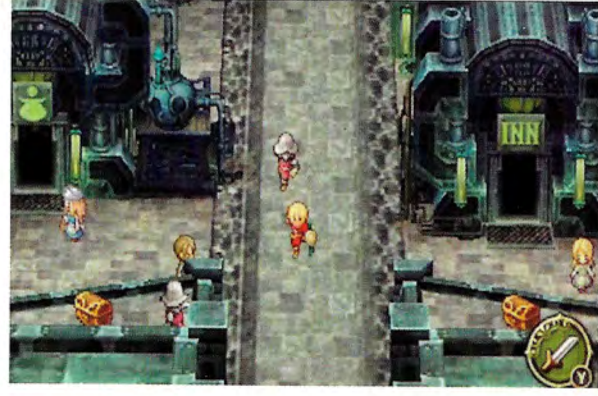


Nemesia será la misteriosa chica que nos guiará a través de la cronología alternativa.



ROL DEL BUENO

3DS cuenta con un robusto catálogo del género, y este título puede ser la guinda del pastel. Combate rolero, sistema de experiencia y habilidades, gran variedad de enemigos y (muy importante) una historia prometedora. ¡Tiene todos los elementos para ser una aventura genial!



EL DATO

La alineación de luchadores es la mayor de la saga: ¡220 estrellas presentes y pasadas!

Los combates múltiples nos permiten introducir hasta 6 luchadores en el ring. ¡Menuda locura!



LUCHA LIBRE
2K SPORTS
YA A LA VENTA



Conoce tus fortalezas

Aunque a simple vista pueda parecer que los controles son lo único que tenemos que conocer para jugar bien, la cosa va mucho más allá. Cada luchador tiene un montón de estadísticas que lo hacen más o menos eficaz dependiendo de la situación, y dominarlas será clave para conquistar el ring.

WWE 2K18

Combates brutales allá donde queramos.

Cinco años han pasado desde que las superestrellas de la lucha libre más salvaje se subieran al cuadrilátero por última vez en una consola de Nintendo... ¡en Wii! Sin embargo, las reglas no han cambiado: todo vale hasta que tu oponente sea incapaz de mantenerse en pie.

Nos vemos en el ring

Aunque el juego ya está en venta, hay **una nueva actualización** en el horno, casi lista para eliminar los graves problemas técnicos con los que ha sido lanzado. De este modo, analizaremos a fondo la versión final del juego el mes que viene... y solo nuestros contrincantes se interpondrán entre nosotros y el cinturón de campeón. Nos enfrentaremos a ellos en una **amplia variedad de modos**, desde el clásico uno contra uno, hasta bestiales combates entre las rejas de una jaula. En todos ellos necesitaremos dominar los puños, las patadas y una gran cantidad de retorcidas llaves para alzarnos con la victoria. Sobre todo en Mi Carrera, donde podremos crear a nuestro luchador y guiarlo en su ascenso a la gloria. No solo contarán los combates, sino también sus promociones y su relación, tanto con otros luchadores, como con los jefazos de la WWE. A ese personaje podremos usarlo también en Road To Glory, donde nos enfrentaremos a otros jugadores online para llegar a lo más alto de un mundo del wrestling, que ahora también será portátil.

Primera impresión

Gran cantidad de modos de combate.

Necesaria una actualización enorme para que vaya bien.

EJECUTAR LOS GOLPES EN EL MOMENTO PRECISO SERÁ CRUCIAL PARA HACER COMBOS.





Podemos personalizar a nuestro personaje con todo detalle, desde sus rasgos faciales hasta su carisma.

Presentaciones a medida

Al comienzo de cada combate, cada luchador dispondrá de unos segundos para entrar por la puerta grande. Algunos bailarán, otros harán burlas... pero todos tendrán de fondo una canción personal.

En Combate Escalera ganará quien se lleve el maletín que cuelga del techo. Ojo, ¡no será nada fácil!

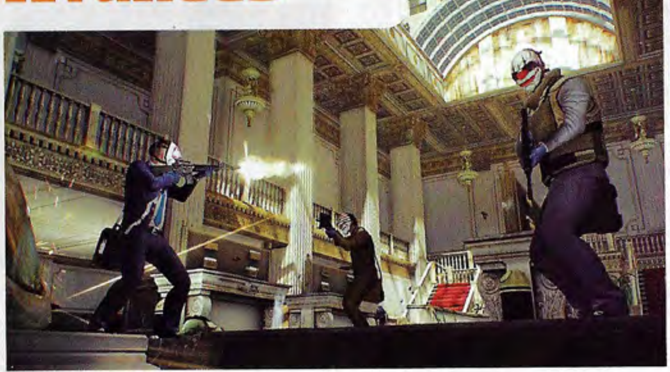
Todo el entorno puede ser utilizado contra nuestro enemigo. Sillas, escaleras... ¡incluso el propio ring!

DLC BONUS

El legendario Kurt Angle vino incluido como DLC gratuito para aquellos que reservaron el juego. No será el único extra que acabará saliendo.

MÁS VALE TARDE

Aunque ha salido a la venta con errores de rendimiento que entorpecen la experiencia, si la prometida actualización consigue remediarlos estaremos ante un grandísimo juego de lucha libre. Su gran abanico de modos dará para muchas horas.



Colaborar con 3 amigos será la clave de estos atracos. Habrá que coordinarse bien y decidir qué tarea realiza cada uno en todo momento. ¡Una pasada!



Habrá mucha acción, aunque lo mejor será ser sigiloso. Eso sí, en ocasiones no nos quedará más remedio que enfrentarnos a tiros a las fuerzas del orden.









- ACCIÓN
- STARBREEZE
- 23 DE FEBRERO



Coopera y triunfa

El modo cooperativo promete ser una experiencia sin igual en Switch. Lo mejor de todo es que, además, podremos jugar online con nuestros amigos con una fluidez total.

PayDay 2

Prepárate para dar el gran golpe

Robar bancos será nuestro principal objetivo en este juego, que salió por primera vez en 2011, y que llega ahora a Switch cargado de novedades. Eso sí, lo que n o cambiará será su particular estilo: olvidaos de entrar arrasando para haceros con el botín. Aquí la clave será **planificar cada golpe al detalle** y, sobre todo, colaborar con hasta tres amigos para hacer un trabajo limpio y rápido.

Atracos en compañía

Todas las misiones del juego (más de 30) se podrán jugar acompañados, ¡y las posibilidades serán enormes! Cada jugador podrá elegir entre 5 clases de personajes, lo que influirá en la estrategia a seguir. Por ejemplo, el Fantasma será un maestro del sigilo, el Sicario tendrá una puntería letal y al Técnico no habrá caja fuerte que se le resista. Así, y combinando las habilidades especiales de cada uno, los jugadores tendrán que **encarar cada atraco de forma conjunta**. Anular cámaras de seguridad, taladrar paredes o establecer un punto de escape serán solo algunas de los retos a superar si queremos pasar desapercibidos. ¡Y la colaboración entre todos será fundamental! Cuando la cosa se tuerza, o en momentos puntuales de las misiones, también nos tocará liarnos a tiros contra guardias de seguridad, policías o miembros del FBI. Suerte que tendremos un amplio arsenal a nuestro alcance, y que la cámara en primera persona nos permitirá apuntar con precisión, así como admirar unos gráficos bien trabajados. PayDay 2 promete traer adrenalina pura a Switch, que sumará otro título "adulto".

Primera impresión

Jugando con amigos es una bomba de diversión.

En solitario pierde gracia.



Las máscaras serán nuestras mejores aliadas para no ser reconocidos. ¡Habrá un montón diferentes!

EL DATO
El estudio Tokyo RPG Factory solo desarrolla jue gos con el espíritu y la estética de los clásicos del rol japonés.



Aunque Kanata es el protagonista, el grupo estará formado por varios miembros. Cada uno tendrá su ataque característico y habilidades definitivas en combate.



El mapamundi servirá para mostrar nuestro desplazamiento a través de las diferentes zonas del mundo. La cámara imitará la de los juegos de rol más clásicos de Square Enix.



Visualmente estará muy cuidado, con un mundo detallado creado en 3D, entornos variados, y unos personajes que, aunque pequeños, estarán cuidados al milímetro.



Tendrá ataques de área que nos permitirán acabar con varios enemigos al mismo tiempo. Eso sí, habrá que posicionarse correctamente para dañar a los máximos posibles.

NINTENDO SWITCH

- ROL JAPONÉS
- SQUARE ENIX
- 23 DE ENERO



Lost Sphear

Recordando los mejores tiempos de los RPG.

El estudio Tokyo RPG Factory está dispuesto a recuperar las bases de juegos como Chrono Trigger y Final Fantasy VI. Tras I am Setsuna, volverán a Switch para hacernos soñar.

De vuelta a la infancia

La nostalgia impregnará esta nueva aventura de rol japonés que nos pondrá en la piel del joven Kanata, un habitante de Elgarthe que descubre que su ciudad está desapareciendo. Tras la muerte de su padre y la desaparición de su madre, Kanata y sus amigos tendrán que reunir todos los recuerdos posibles para **evitar que el mundo se evapore y todo se pierda**. Así comenzará una aventura de rol que nos llevará a un montón de localizaciones, todas ellas con temáticas diferentes y recreadas con todo lujo de detalles. La historia será claramente el punto fuerte de la aventura, pero el combate también cobrará importancia. Será un sistema de ataque por turnos en el que podremos mover a los personajes de forma libre por el escenario. Cada uno de ellos tendrá un radio de acción, algo muy a tener en cuenta sobre todo en las estrategias frente a grupos de enemigos. Batallas que, como el resto del juego, nos dejarán embobados gracias a un apartado artístico genial: la demo ya muestra una **música y unos gráficos bellísimos**. Desde luego, todo apunta a que será un exponente del género más que digno.

Primera impresión

- **Genial apartado artístico.**
- **Combates algo sosos.**

Más rol clásico

La variedad de géneros (y subgéneros) en Switch es impresionante y, en menos de un año de vida, la consola atesora varias joyas. Veremos si Lost Sphear se convierte en una de ellas. Desde luego, va por muy buen camino. Para ir comprobándolo, ya tenemos una demo en la eShop.



La posición será clave para atacar a los enemigos recibiendo el menor daño posible. El sistema se ha denominado como Active Time Battle System (o ATBS).

El mejor terror en Nintendo

Los juegos de miedo prácticamente nacieron en NES. Repasamos los mejores exponentes.



LOS ENEMIGOS implacables son un gran recurso para generar tensión, algo que Chaninsaw, con su motosierra, demostró en Resident Evil 4.



+info
Kiyoshi Kurosawa es uno de los directores de terror más reconocidos. Impulsó el género en Japón y su aportación fue clave para la creación del género en los videojuegos.

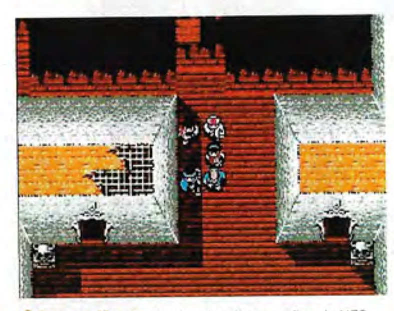
Tener miedo es algo inherente al ser humano y los videojuegos, al igual que el cine, lo aprovechan para crear una respuesta emocional. La relación entre el terror de ambas manifestaciones artísticas es muy estrecha, tanto, que el género surgió en NES gracias a un director de horror Japonés.

El nacimiento del miedo

Kiyoshi Kurosawa es uno de los directores de cine de terror, thriller y drama más importantes de Japón. En 1989 lanzó Sweet Home, una película de suspense en la que cinco jóvenes se colaban en una casa... de la que no saldrían bien parados. De manera simultánea, Capcom lanzó un juego homónimo para NES que, aunque no está reconocido como el juego oficial de la película, cuenta con Kurosawa en el rol de diseñador, uno de los actores de la cinta como productor, retratos idénticos a los rostros de los actores y un desarrollo prácticamente igual. Fue un RPG que no salió de Japón, y el primer intento serio de realizar un juego de terror. Le seguiría Haunted House, para Atari 2600, en 1981... pero difícil dar miedo con esas limitaciones. Sweet Home fue muy innovador gracias a características como la muerte permanente de personajes, las habilidades únicas y los distintos finales. Lo más importante, sin embargo, fue la manera en que **marcó a un joven Shinji Mikami**. Hoy es uno de los maestros del terror, pero en 1989, cuando se unió a Capcom como supervisor de juegos de Disney para SNES y Game Boy, no era más que uno de entre tantos diseñadores en la compañía japonesa. Sin embargo, influenciado por la obra de Kurosawa, dio vida a una de las sagas más importantes de los videojuegos.

Gracias, Biohazard

Con Sweet Home y Alone in the Dark (cuya cuarta entrega se dejó caer en Game Boy Color) como referentes en videojuegos, y los muertos vivientes



Sweet Home llegó en los últimos años de NES. Esto permitió a Capcom explotar la potencia gráfica de la consola para crear escenarios creíbles y asfixiantes.



Las escenas más fuertes cambian de plano para aumentar el dramatismo. Muestran asesinatos, y otras acciones duras, como si fuesen fotografías.

Avanzando gracias a la tecnología



Para crear tensión y terror es imprescindible tener una gran ambientación, algo que va unido al uso de la tecnología. Doom en SNES fue un auténtico logro visual que consiguió superar las limitaciones técnicas de la consola.

Lo mejor del terror en las consolas de Nintendo

- 1989 NES Sweet Home



- 1995 SNES Doom.



- 1997 N64 DOOM 64.



- 2000 N64 Resident Evil 2.



EL DATO

Con casi 80 millones de unidades vendidas, Resident Evil es una de las sagas más grandes de los videojuegos.



El Doom de N64 es una versión muy especial. Las texturas de niveles se renovaron por completo (así como la contundencia de las armas y el diseño de enemigos) para convertirlo en un juego de acción terrorífico.

de George A. Romero como inspiración para los enemigos, Resident Evil (conocido como Biohazard en Japón) se convirtió en el inicio de **una de las sagas referentes en cuanto a terror se refiere**, con más de 5 millones de unidades vendidas en su primera entrega. En 1998 nació la secuela, que llegaría dos años después a los circuitos de Nintendo 64. Mikami, tras sentar las bases de la saga, dio la oportunidad a Hideki Kamiya (posteriormente creador de Bayonetta o Wonderfull 101) de dirigir esta entrega, tomando él la función de productor. El esquema se repitió en Resident Evil 3, con lanzamiento original en 1999 y versión para GameCube en 2003. Sí, estas entregas llegaron a las consolas de la casa, pero con retraso, algo que cambió totalmente con el siguiente capítulo.





Shadow Man y Resident Evil demostraron que el terror se vivía diferente en Japón y occidente.

Mikami y Nintendo

En 2001, Mikami anunció que tenía la intención de llevar la saga a GC con tres juegos exclusivos. En 2002

La casa de los sustos

Silicon Knights, el estudio fundado por el controvertido Denis Dyak, lanzó en el año 2000 una aventura de terror que nos llevó a diferentes épocas. Es una singular joya producida por Shigeru Miyamoto y el gran Satoru Iwata.



Luigi's Mansion

Un año después de Eternal Darkness, Luigi se convirtió en cazafantasmas en una aventura de terror... para todos los públicos. Su secuela llegó a 3DS en 2013.



AUNQUE SE CONSIDERAN PLATAFORMAS PARA TODA LA FAMILIA, ALGUNAS DE LAS GRANDES JOYAS DEL TERROR SURGIERON EN CONSOLAS DE NINTENDO.

- 2000 GC Eternal Darkness.



- 2002 GC Resident Evil.



- 2005 GC
- 2007 Wii Resident Evil 4.



- 2006 NDS Resident Evil Deadly Silence.





La acción contra enemigos y monstruos que nos superan es una de las señas de identidad del fantástico Resident Evil 4.

Resident Evil había perdido la esencia, pero Capcom volvió a conquistar a los fans en 2012 con Resident Evil Revelations para 3DS.

El terror tiene muchas caras

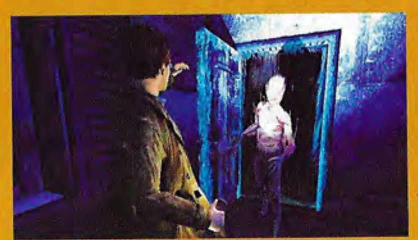
Ya sea con monstruos que se abalanzan sobre nosotros a toda velocidad, con hordas de muertos vivientes, o con criaturas que quieren perturbar nuestra mente, los diseñadores buscan crear malestar y tensión. El videojuego es una herramienta estupenda para ponernos al límite, algo que demuestran los diferentes géneros que, de un modo u otro, nos hacen sudar. No es sencillo aprovecharse de nuestros miedos, pero hay juegos que lo hacen a la perfección.



DOOM es acción pura, pero los monstruos que se nos echan encima nos pondrán de los nervios.



LOS ZOMBIS de Resident Evil no son rápidos, pero sí incansables e implacables con el jugador.



SILENT HILL también tiene acción, pero tira más del terror psicológico para incomodarnos.



SLENDER, y otros juegos occidentales, son más contemplativos. Buscan hacernos saltar de la silla.

se lanzaron REmake y Resident Evil 0 para GameCube, además de Resident Evil Gaiden para Game Boy. Aunque eran juegos de calidad, jugaban con la misma fórmula una y otra vez. Mikami se dio cuenta y tomó las riendas del otro gran exclusivo para GameCube, el mítico Resident Evil 4 de 2005. Con una nueva cámara y más acción que nunca, Resident Evil 4 removió los cimientos de la saga, impidiendo que se consumiera de forma prematura. **Fue un rotundo éxito, con más de millón y medio de unidades vendidas** y una posterior versión para Wii que aprovechó el control por movimientos. A partir de aquí, la saga principal (5, 6 y 7) se quedó fuera, pero Wii fue pionera en los Chronicles y 3DS en Revelations, que fue una vuelta al terror.

Jugando con la mente

En 1999, Konami lanzó la primera entrega de Silent Hill, un juego de terror que dejó la acción a un lado, enfocándose en crear una atmósfera asfixiante: el llamado terror psicológico. El Silent Hill Shattered Memories de Wii utiliza todas sus armas, para atraparnos y repelernos a partes iguales, gracias a una historia poderosa y enemigos grotescos. Si el terror de

• 2007
NDS
Dementium The Ward.



• 2008
Wii
Obscure 2.



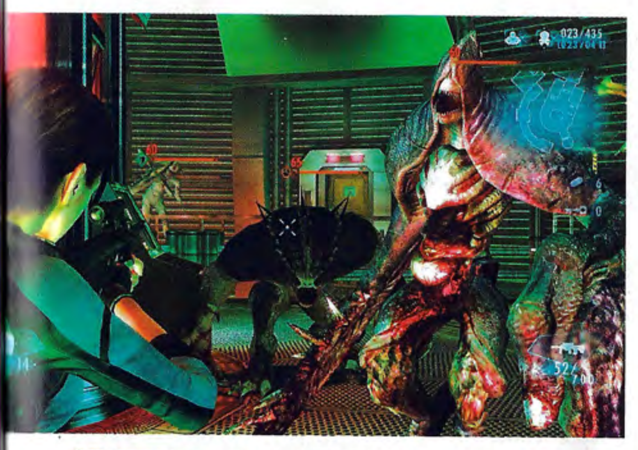
• 2010
Wii
Silent Hill Shattered Memories.



• 2012
Wii
Project Zero 2.







El terror de Revelations no viene del lado de los monstruos, sino de una ambientación muy lograda que en 3DS, Wii U y Switch, nos atrapa igualmente.

Terror en la eShop

Switch, 3DS y Wii U tienen un buen catálogo digital también de este género, incluida la joya de GameCube (versión Wii) llamada Resident Evil 4. Destacamos algunos:

Juego	Consola	Precio
SLENDER	Wii U	8,99 €
RESIDENT EVIL THE MERCENARIES	3DS	9,99 €
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2	Switch	24,90 €
RESIDENT EVIL 4	Wii U (Wii Edition)	19,99 €
LONE SURVIVOR	Wii U	11,99 €
DOOM	Switch	59,99 €
DON'T KNOCK TWICE	Switch	12,49 €
ZOMBIU	Wii U	19,99 €

Resident Evil se basa en criaturas a las que podíamos hacer frente, el de Silent Hill busca lo contrario. Para DS hubo un Silent Hill en desarrollo que, lamentablemente, se canceló, aunque tuvimos Dementium: The Ward para saciar el hambre. Junto a las propuestas de Capcom y Konami, la saga **Project Zero es el tercer pilar del terror en videojuegos,** y mezcla lo mejor de ambos con un tono pesimista, que indaga en las preocupaciones humanas. La cuarta entrega, exclusiva de Wii, la dirigió Goichi Suda, quien participó en el desarrollo de Killer 7, y ahora está creando Travis Strikes Again: No More Heroes para Switch.

+info

Shinji Mikami estudió económicas pero, por suerte, se pasó al terror y los videojuegos. Es el padre de Resident Evil, y fue uno de los pilares de GameCube gracias a su aportación a la consola en diferentes géneros.

La nueva ola del miedo

El terror en Wii U no se prodigó demasiado, pero sí hay juegos que destacan, como ZombiU, Lone Survivor o Slender: The Arrival, además de Project Zero: Maiden of Black Water. Con Switch, esto ha cambiado y estamos viendo juegos pertenecientes a todas las ramas del horror. Resident Evil Revelations Collection, DOOM o Don't Knock Twice son algunos ejemplos... Y el futuro pinta de miedo (nunca mejor dicho) debido a la nueva "moda" del género. Los avances técnicos permiten crear juegos con ambientaciones más logradas que utilizan **sustos que nos hacen "saltar" y una tensión constante** para ponernos en jaque. Algunos, como Layers of Fear, son una especie de tren de la bruja, mientras que otros, como Outlast, hacen que nuestras manos suden. Pertenezcan a la rama que sea, en Switch podremos disfrutar (y sufrir) donde nos plazca.



Londres es el escenario en el que se ambienta ZombiU. Choca mucho verlo así.



La cámara en primera persona hace que la acción sea más violenta, y nos obliga a vigilar constantemente nuestra espalda.

El futuro del horror

Este 2018 promete ser un año grandioso para los amantes del terror gracias a propuestas muy diferentes... que nos pondrán al límite.



HOLLOW

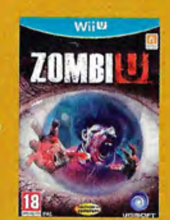


LAYERS OF FEAR



OUTLAST 1 Y 2

- 2012 WiiU ZombiU.



- 2012 3DS
- 2013 WiiU
- 2017 Switch Resident Evil Revelations.



- 2014 WiiU Lone Survivor.

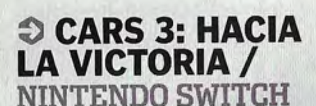


- 2017 Switch Resident Evil Revelations 2.



10 grandes adaptaciones de películas

¿Quién dijo que los juegos basados en películas eran siempre mediocres? Aquí tenéis diez títulos que desmienten el viejo mito.



CARS 3: HACIA LA VICTORIA / NINTENDO SWITCH

Avalanche Software, responsable de las sucesivas entregas de Disney Infinity, se encargó de crear este simpático arcade de conducción, inspirado en la última (de momento) película de Rayo McQueen y sus amigos. No tiene el empaque de otros títulos de esta lista, pero nos sorprendió con su capacidad para cautivar a grandes y pequeños gracias a sus 21 pistas y 6 modos de juego. Solo le faltó incluir un modo online para rematar la faena, pero supone una simpática alternativa, sobre todo para los más pequeños, al todopoderoso Mario Kart 8 Deluxe.



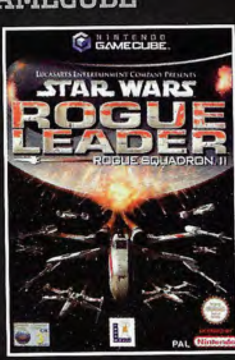
GOLDENEYE 007 / NINTENDO 64

En 1997, los "FPS" para consolas lograron quitarse el complejo de inferioridad respecto a sus hermanos de PC. Fue gracias a Rare y su increíble adaptación del primer Bond de Pierce Brosnan. Además de una campaña inolvidable, nos regaló un multijugador a pantalla partida (para cuatro jugadores), que sigue grabado a fuego en la memoria de millones de jugadores. Una obra maestra sin discusión.



STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER / GAMECUBE

Nintendo quería demostrar la potencia de GC y para ello volvió a contar con Factor 5. Pero esta secuela del Rogue Squadron de N64 era mucho más que un prodigio técnico: era divertido, espectacular y vibrante. Ay, si el resto de los third parties de GC hubieran seguido su estela...



TRUE LIES / SUPER NINTENDO

De los numerosos juegos basados en pelis de acción que llegaron a SNES en los 90 hemos elegido este rotundo shooter de Beam Software. No destacaba por su originalidad, pero los gráficos eran vistosos, la mecánica era muy divertida y los tiroteos eran sorprendentemente gore.





SUPER STAR WARS / SNES

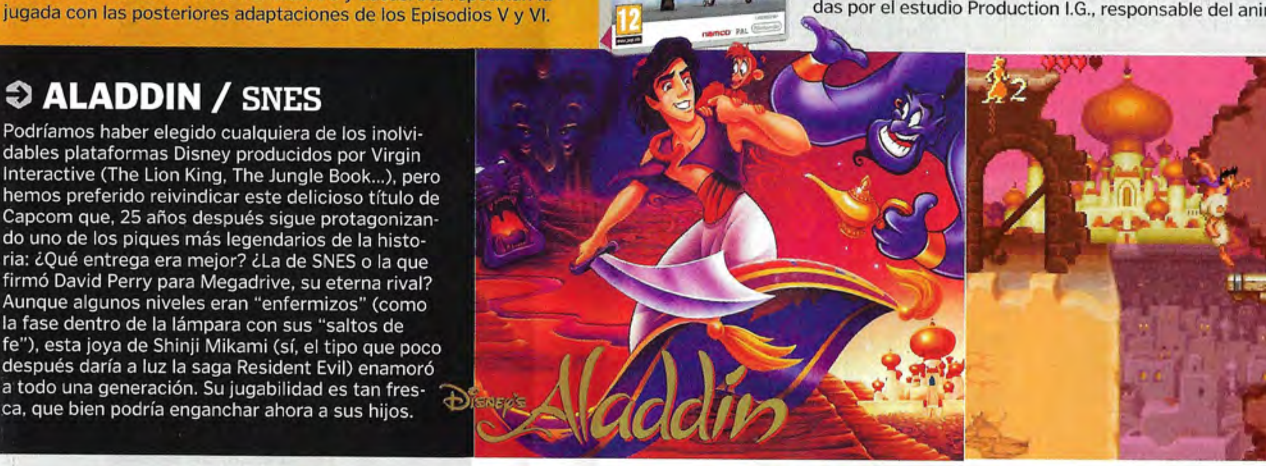
JVC ya había arrasado con su Star Wars de NES, pero no fue nada comparado a la fiebre que desató el desembarco de la saga de George Lucas en SNES. La combinación de plataformas, shooter y Modo 7 (al pilotar el landspeeder o un X-Wing), junto a una cristalina recreación de la música de John Williams, dio como fruto un tremendo éxito de ventas. JVC y LucasArts repetirían la jugada con las posteriores adaptaciones de los Episodios V y VI.

THE SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES / Wii

Project Aces, el equipo responsable de la saga Ace Combat, se encargó de producir (junto a Access Games) esta adaptación del aclamado largometraje de animación de 2008. Aunque a priori los controles de Wii no parecían lo más acertado para un simulador de vuelo, el resultado fue más que notable. Además, el juego se benefició de las secuencias de animación producidas por el estudio Production I.G., responsable del anime original.

ALADDIN / SNES

Podríamos haber elegido cualquiera de los inolvidables plataformas Disney producidos por Virgin Interactive (The Lion King, The Jungle Book...), pero hemos preferido reivindicar este delicioso título de Capcom que, 25 años después sigue protagonizando uno de los piques más legendarios de la historia: ¿Qué entrega era mejor? ¿La de SNES o la que firmó David Perry para Megadrive, su eterna rival? Aunque algunos niveles eran "enfermizos" (como la fase dentro de la lámpara con sus "saltos de fe"), esta joya de Shinji Mikami (sí, el tipo que poco después daría a luz la saga Resident Evil) enamoró a todo una generación. Su jugabilidad es tan fresca, que bien podría enganchar ahora a sus hijos.





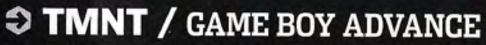






WILLOW / NES

En su momento nos sentimos un poco decepcionados al ver cómo Capcom desistió de adaptar su fabulosa recreativa de Willow. Pero nos acabamos alegrando ya que, en lugar de un port pocho de la máquina, nos obsequiaron con un delicioso "action-RPG" al más puro estilo Zelda. Al frente del desarrollo estuvieron dos genios: Tokuro Fujiwara, el creador de la saga Ghosts 'N Goblins, y Akira Kiramura, el padre de Mega Man. Ahí es nada.



WHO FRAMED ROGER RABBIT / GAME BOY

Otra de las joyas con licencia Disney que Shinji Mikami creó para Capcom (junto a Goof Troop y el ya mencionado Aladdin) antes de lograr fama mundial con Resident Evil. En esta pequeña pero coqueta aventura nos metíamos en el pellejo del conejo Roger, decididos a impedir que el malvado juez Doom se hiciera con Dibullywood. Para ello teníamos que visitar un buen número de pantallas, a través de una vista cenital, mientras interactuábamos con diferentes personajes rescatados de la película de Robert Zemeckis. Hoy puede parecer una aventura simplona, pero en su día nos chifló.

TMNT / GAME BOY ADVANCE

El subgénero brawler (los arcade de lucha "yo contra el barrio") vivió un lento pero inexorable declive ante el auge de SF II y sus clones, pero en 2007 Ubisoft Montreal nos dio una alegría con este cartucho de peleas callejeras con un precioso arte pixelado y el espíritu de la inmortal recreativa Konami de 1989. Si algún día os topáis con él a un precio razonable, ni lo dudéis.





Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Pablo Llevant

Buenas revista RON, tengo una pregunta sobre la Switch: ¿Qué ventajas tiene la Switch sobre la Wii U y 3DS? Gracias.

Para resumirlo, imagina una suma ideal de las posibilidades de ambas, con gráficos muy superiores, dos jugadores sin comprar más mandos, mucha mejor pantalla y un catálogo en crecimiento constante.



Switch es una consola única, que mezcla todo lo bueno del mundo sobremesa y portátil. ¡Increíble!

Emilio Martín

Hola, Revista Oficial Nintendo, me llamo Emilio y tengo 11 años. Papá Noel me regaló una Switch con el NBA 2K18 y Super Mario Odyssey. Me gustaría saber si llegará en algún momento Super Mario Maker para esta gran consola híbrida. Muchas gracias.

No está en los planes inmediatos, aunque su la pantalla táctil sería ideal para diseñar niveles. Pero es que acaba de salir un juego de Mario, y es una consola con muchos años de recorrido que (aunque parezca mentira) apenas acaba de empezar a andar.



Super Mario Maker fue uno de los pocos juegos de Wii U que se vendió en pack.

LA PREGUNTA DEL MES

Guillermo Antonio

Hola RON, tengo 34 años y unas dudas sobre dos juegos de Switch, el Sonic Mania y el Resident Evil Revelations Collection, ¿están en formato físico o descargable? Muchas gracias por todo.

No es de extrañar que esos juegos te hayan causado dudas, Guillermo. Sonic Mania en España está solo disponible en la eShop, y las carátulas que circulan en inter-



Sonic Mania es el mejor juego del erizo en muchos años. Aquí solo está disponible en la eShop, como los RE Revelations.

net son de la caja americana. Por su parte, Resident Evil Revelations Collection... ¡ni siquiera existe como tal aquí! En Europa salió sin pack y solo en formato digital. Eso sí, con 5 euros de descuento en el segundo que compres. Una vez más, fue en EEUU donde se lanzó en físico... aunque realmente era una tarjeta del primero con código del segundo. Y hablamos nada menos que de 23,6 GB, un tamaño que solo ha sido superado por NBA 2K18, el primer juego que nos sorprendió con el aviso sobre la necesidad de tener una MicroSD... y ya no es el único. Lo bueno es que Switch tiene un práctico sistema de archivado por juego: se borra todo menos la partida, y se queda el icono, para descargar así el título con solo volverlo a ejecutar.





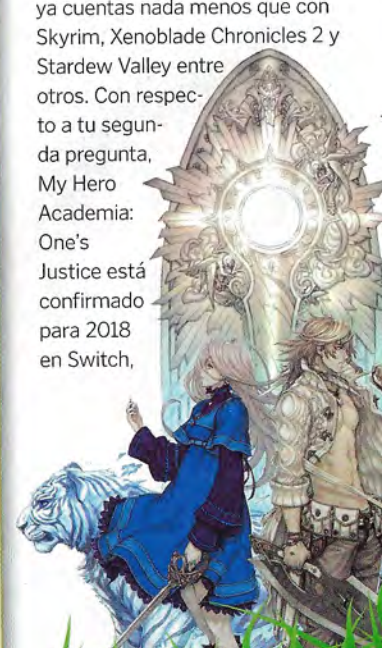


Tener una MicroSD se ha convertido en fundamental para exprimir Switch a tope. A veces, es obligatorio.

Xavi Sabater

Hola soy Xavi y tengo 9 años. Quiero haceros dos preguntitas: 1ª.- ¿Qué RPG me recomendáis que sean de Wii y Nintendo Switch? 2ª.- A mí me gustan mucho los mangas de My Hero Academia, por eso me gustaría saber cuando saldrá el juego y cuando lo analizareis. Muchas gracias por la respuesta, un saludo.

Para Wii tienes juegos de rol de la talla de Xenoblade Chronicles, The Last Story, Pandora's Tower y Monster Hunter Tri. Para Switch ya cuentas nada menos que con Skyrim, Xenoblade Chronicles 2 y Stardew Valley entre otros. Con respecto a tu segunda pregunta, My Hero Academia: One's Justice está confirmado para 2018 en Switch,



EL TEMA DEL MES

Cierre de servidores... y consolas



Mes tras mes, los poseedores de Wii U sin Switch nos transmitís vuestro pesar por la falta de juegos, pero este mes no sois pocos los que os habéis alarmado por 3DS... y por el servicio online de ambas. Efectivamente Wii U acabó su ciclo vital, y apenas le quedan algunos indies y, en el mejor de los casos, una última edición de Just Dance y/o Let's Sing. 3DS, es otro cantar. Para empezar, **es una consola con una base de 70 millones en todo el mundo**, más de 5 veces lo que logró Wii U. Además, acaba de estrenar un nuevo Pokémon, tiene pendiente otro YO-KAI WATCH, anunciados títulos de la talla de Minecraft, y además siguen saliendo nuevos modelos. Es cierto que el ritmo de novedades se ha frenado muchísimo, y es Switch la que acapara los súper anuncios, pero eso no entierra para nada a 3DS, ni menos a su online. Como pasó con Wii y DS, llegará un momento en el que acabe cerrándose, pero aún anda lejos. En Wii U sí que ha empezado el goteo de cierres, y Devil's Third, Splinter Cell Blacklist, Rabbids Land o Just Dance 4 entre otros ya no pueden jugarse online. Los grandes de Nintendo, como Splatoon, siguen en pleno funcionamiento, ¡a disfrutarlos!

Minecraft New Nintendo 3DS Edition es uno de los grandes títulos que llegarán a 3DS (solo gama New) durante 2018.

pero aún sin fecha concreta. Por supuesto, antes de que llegue, haremos un avance y luego lo tendremos analizado al detalle para todos vosotros.

Alex Roca

Hola, me llamo Alex y tengo una duda. Sabéis si saldrá un Zelda para dispositivos inteligentes, ya que Mario y Animal Crossing ya han dado el salto a móviles, en cambio yo creo que el The Legend of Zelda: Spirit Tracks o algo parecido sería perfecto. Espero que puedan ayudarme, muchas gracias.

El plan anunciado para "smartphones" se acaba de cerrar con Animal Crossing. Hay intención de sacar más juegos para móviles, pero no hay ninguna franquicia ni fecha confirmadas. Hasta ahora todas las sagas han funcionado muy bien, así que es de esperar que sigan llegando, aunque no esperes nada tan grande como un Spirit Tracks, al menos a medio plazo.



Animal Crossing Pocket Camp es un nuevo éxito en teléfonos móviles.

Blas Alías

¡Hola RON! Me gustaría saber si merece realmente la pena Pokémon Ultrasol/ Ultraluna. He leído en miles de sitios que si compraste Sol/Luna no merecen la pena, pero unos amigos me han dicho todo lo contrario. ¡Un saludo!

Pues todo dependerá (probablemente) de cuánto haya avanzado quien te esté hablando, ya que las novedades empiezan aproximadamente a las 30 horas de partida. Pasado ese tramo, prepárate para muchísimo contenido extra, tanto a nivel de historia como de personajes y posibilidades. ¡Claro que merecen mucho la pena! ¡Ese Team Rocket!

Rubén

¿Habrá alguna película de algún juego en los próximos años? Sin contar las de Pokémon.

Pues el 16 de marzo llega a España la nueva Tomb Raider, protagonizada por la reciente ganadora del Oscar Alicia Vikander. Poco después, el 20 de abril, llegará Rampage que, créelo, está basada en el popular arcade de 1986. La estrella "humana" de la película será el taquillero Dwayne Johnson.





Rampage y Tomb Raider son las dos siguientes películas de videojuegos.

¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores



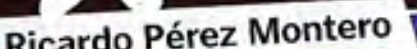
El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

LA CARTA DEL MES

Querido Nintendo: mi nombre es Ricardo Pérez Montero soy un chico autista de Aspanaes, escritor, actor, golfista y, lo más importante, soy un gran fan de Nintendo desde los tres años, teniendo en cuenta que colecciono y guardo consolas, videojuegos y objetos a tutiplén como un tesoro. Mi personaje favorito de Nintendo es Mario. Le aprecio mucho muchísimo sus aventuras y sus juegos de todos ellos. Quiero que sepáis que gracias a Nintendo me ha ayudado a inspirarme en escribir grandes libros y hacer grandes ilustraciones en el programa Paint junto con PowerPoint basados en algunos personajes o argumentos de juegos de esta empresa pero haciendo una mezcla de mi vida con los juegos como:

- Ricardo's Mansion basado en el juego de GameCube ``Luigi's Mansion´´
- Ricardo 3 Minutos, donde los secuaces de Ricardo Oscuro archienemigo de Ricardo, ``Los Oscuros´´, están basados en los primidos del juego ``Super Smash Bros Brawl´´
- Ricardo y el Reloj Temporal, donde las primas de Ricardo, Ashley y Penny, están basadas en uno de los personajes de Wario Ware con el mismo nombre. Os admiro desde pequeño os mando un gran abrazo y un saludo.





Ricardo Pérez Montero



GRACIAS NINTENDO

LA NINTENDERA DEL MES

Hola, soy Iune Redondo de Beasain. El pasado 9 de Noviembre cumplí 13 años y mis padres me organizaron una Fiesta de Zelda. Estuvo genial. Os mando fotos para que veáis qué chulo quedó. Me encanta vuestra revista. Seguid así.



Iune Redondo

EL FAN DEL MES

¡Hey! Soy Roc Rovira, tengo 17 años y soy de Barcelona. Mi primera revista (por aquellos tiempos, Nintendo Acción) fue la 192 si lo recuerdo bien, y desde entonces estuve 5-6 años de mi vida disfrutando de la revista. Mis padres dejaron de suscribirse a la revista, lo que me dolió mucho, pero estas Navidades la pedí y, ¡ahora ya estoy de vuelta! Recuerdo la libreta del Smash Bros especial 15 años y de todos los pósters (por vuestra "culpa" no hay espacio en mis paredes, jaja). ¿Para cuándo volverá la Revista Pokémon? Por todos estos años, os he hecho una portada alternativa a la Nº304 a mano, espero que os guste. Muchas gracias por todos estos años, de veras.

PD: A ver si encontráis mi dibujo en la foto de las portadas en el suelo.





Roc Rovira



El MURAL del castillo

Un mes más, nos habéis llenado el buzón de arte. Como muestra, estos dibujos elegidos a medias entre la ilusión de los correos, la edad de los artistas y la calidad de vuestras obras. ¡Gracias!

Adrián Fernández

Alberto

Aleix Bartrina

Alejandro Gayoso

Daniel Pedregosa

Carlos Sosa Pérez

Elena Ponce

Miguel de Haro

Mariluz Visea

Juan Jesús Madrid

Miguel Saá Lires

LOS ARTISTAS DEL MES



Pablo Rodríguez, de 11 años

Cada mes nos ponéis más difícil elegir entre vuestras obras. No solo para seleccionar las que colgar en el muro, sino quién debería ser el artista del mes. Pablo nos ha sorprendido por su creatividad y Rosana por su técnica. ¡Enhorabuena!

Rosana Jiménez, de 11 años

¡¡Holaa!! Me llamo Rosana y tengo 11 años. Como me encanta dibujar decidí hacer un dibujito de Mario y Cappy para vosotros. Me he tardado bastante tiempo, pero creo que ha merecido la pena. Ojalá os encante. !!!Adióos!!!



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:
revistanintendo@gmail.com

GUÍA Parte II



Terminamos con nuestra guía para conseguir todas las energilunas. Repasa con nosotros los últimos reinos y... ¡Hazte con todas!

9 REINO DE HIELO







Energilunas 1 y 18: ve a Friolandia y entra en la primera prueba de la derecha. Nada más entrar transfórmate en una columna de cuatro Goombas para pisar una baldosa que hará que se habrá la zona en la que está la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 2 y 12: ve a Friolandia y entra en la segunda prueba de la derecha. Recoge las esquirlas que veas para que aparezca la primera energiluna. Cuando llegues al saliente de la zona superior ve hacia la derecha para encontrar un cofre que contiene la segunda.

Energilunas 3 y 9: ve a Friolandia y entra en la primera prueba de la izquierda. Avanza hasta pasar bajo un arco de madera, sube a lo alto de este mismo arco y realiza un culatazo en la parte central para encontrar la primera energiluna. Acaba con todos los enemigos que verás en la última zona para que aparezca la segunda.

Energilunas 4 y 7: ve a Friolandia y entra en la segunda prueba de la izquierda. Avanza hasta el segundo tronco de madera y atraviesa la pared de nieve del fondo para encontrar la primera energiluna. Cuando llegues arriba tendrás que luchar contra un jefe para conseguir la segunda.

Energiluna 5: la conseguirás al ganar la carrera de Friolandia durante la misión principal del reino.

Energiluna 6: nada más entrar en Friolandia date la vuelta y mira arriba a la izquierda.

Energiluna 8: entra en Friolandia y escala por la madera para llegar a la parte superior. Al cruzar al otro lado quita toda la nieve para ver un brillo en el que realizar un culatazo.

Energiluna 10: en la ladera sur del exterior del reino verás a un conejo que debes atrapar.

Energiluna 11: entra en Friolandia y escala por la madera para llegar a la parte superior y abre el cofre que verás al fondo.

Energiluna 13: ve a la ladera este del exterior del reino y activa el espantapájaros.

Energiluna 14: bajo el puente de la zona de inicio verás otro espantapájaros que debes activar.

Energiluna 15: alrededor de la entrada de Friolandia verás cinco esquirlas que debes recoger para conseguir la energiluna.

Energiluna 16: en la ladera norte del exterior del reino verás una clave de sol. Recoge las notas musicales que aparecerán por la ladera.

Energiluna 17: ve al lago que está al sureste y transfórmate en Lakitu para pescar al pez más grande.

Energiluna 19: en la ladera norte del exterior del reino verás una pared de nieve tras la que se oculta el Capitán Toad.

Energiluna 20: compra los Calzoncillos por 1.000 monedas normales. Vístete con ellos y habla con el habitante que está justo enfrente de la tienda.

Energiluna 21: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energilunas 22 y 50: entra en la prueba que está en el islote de más al noreste y habla con el Koopa para participar en el minijuego de recorrido y conseguirlas.

Energiluna 23: la conseguirás cuando vuelvas a competir en las carreras de Friolandia.

Energilunas 24 y 25: entra en la prueba que está en el islote de más al oeste. En esta prueba debes ir recogiendo las Flores de fuego que verás por el camino para poder llegar hasta la meta sin caer en el agua helada. La primera Energiluna está junto a la salida y para conseguir la segunda tendrás que conseguir subir por la cuesta que está pasada la salida.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 70 **Lo nuevo de Splatoon 2**
Te contamos todas las novedades y las últimas noticias del frenético shooter de Cromópolis.



pág 76 **Trucos Pokémon**
No te pierdas los nuevos trucos y curiosidades de Pokémon Ultrasol y Pokémon Ultraluna.



Energilunas 26 y 27: bajo la segunda columna de hielo de la zona de inicio verás una puerta azul que te lleva a otra prueba. Avanza por la prueba hasta llegar a una pared de agua que sube y baja, debes subir a la parte superior para llegar a la zona en la que está la primera Energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 28: transfórmate en Soploncio y despeja la entrada a la prueba que está bajo la Odyssey. En esta prueba tendrás que transformarte en Soploncio y soplar las dos piezas del tablero para colocarlas donde corresponde.



19 35-51 16 9-11 44 52-53 12-13 34-35 47 22-50 49 13 43 24-25 40 31-32 26-27 14 15 38 1 1-2 28 17 39 7-8 3-6 33

Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS

NOTA: todas las energilunas y monedas moradas no señaladas en el mapa están dentro de Friolandia

Energilunas 29 y 30: ve a la tienda y compra la Capucha de nieve y el Traje de nieve. Sube a la parte superior de Friolandia y habla con el habitante que está junto a una puerta para que te deje pasar a otra prueba. Recoge las esquirlas para que aparezca la primera energiluna. La segunda la verás en un camino que está oculto en el techo, justo encima de la tubería.

Energilunas 31 y 32: recoge la semilla que está junto a la entrada de Friolandia y llévala hasta el macetero que está cerca de la zona de inicio, al hacerlo crecerá una planta que te lleva a otra prueba. Verás las dos energilunas según avances por la prueba.

Energiluna 33: viaja al Reino Champiñón y entra en el cuadro que está a la izquierda de la zona de inicio para llegar al lugar donde encontrarás la Energiluna.

Energilu na 34: según llegas a Friolandia mira hacia la izquierda para ver una Pista artística. Una vez que la hayas examinado viaja al Reino Perdido y realiza un culatazo en el punto indicado bajo el primer pilar giratorio.

Energilunas 35 y 51: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 36: ve a la sala de las carreras de Friolandia y habla con un habitante que tiene un sombrero con dos ojos.

Energiluna 37: habla con la Princesa Peach en las gradas de Friolandia.

Energiluna 38: cerca de la Odyssey.

Energiluna 39: en la parte superior del lago donde está Lakitu.

Energiluna 40: en el fondo del lago que está al norte.

Energiluna 41: ve a Friolandia y entra en la primera prueba de la izquierda. Verás la energiluna flotando en el aire en la zona en la que dos Soploncios no paran de mover un bloque.



Energiluna 42: ve a la sala de las carreras de Friolandia y entra en la parte trasera. Aquí verás varias columnas de cajas de madera: está en una.

Energiluna 43: sube a uno de los pilares más altos que rodean la entrada a Friolandia para ver un brillo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 44: en el lago que está más al noreste verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 45: ve a Friolandia y entra en la segunda prueba de la derecha. En la zona de agua del fondo verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 46: ve a Friolandia y entra en la segunda prueba de la izquierda. Sube arriba del todo y realiza un culatazo en el bulto que hay en el suelo.

Energiluna 47: junto al islote que está al noreste verás un botón en el fondo del agua que debes pulsar para hacerla aparecer. Tendrás que estar transformado en Cheep Cheep para tener tiempo suficiente para recogerla.

Energiluna 48: ve a Friolandia y entra en la primera prueba de la derecha. Transfórmate en una columna de diez Goombas y pisa la baldosa que verás en la parte superior.

Energiluna 49: en la ladera noroeste verás un habitante del Reino Sombrero al que le gustaría ver a un pez. Transfórmate en Cheep Cheep y sube por la ladera lo más rápido que puedas.

Energilunas 52 y 53: rompe la Roca Lunar del reino para desbloquear un camino que te lleva a un par de carreras de saltos más.

Energilunas 54 y 55: entra en el pozo que está cerca de la entrada de Friolandia para llegar a otra prueba. Verás la primera energiluna junto a la salida. Para conseguir la segunda tendrás que transformarte en un Bill Banzai que verás al fondo y destruir una de las columnas centrales.



10 REINO RIBEREÑO

Lugar de veraneo en un mar con burbujas bañadas por una preciosa puesta de sol. La bebida evocadora que se produce en la Torre de Cristal trae buena suerte y felicidad a los que brinden con ella, pero un temible jefe la custodia.



Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS

Energilunas 1 a 5: las conseguirás durante el transcurso de la misión principal del reino.

Energiluna 6: transfórmate en Pulpichorro y sube por los salientes que están junto a la Odyssey.

Energiluna 7: transfórmate en Pulpichorro y entra en una cueva, al este de la Odyssey.

Energilunas 8 y 9: en el fondo del mar de la parte central verás unas tuberías que te llevan a una zona 2D. Entra por la que está al noreste para llegar a una de las energilunas. Para la segunda debes entrar por la que está al sureste, luego golpea el caparazón de un Koopa de tal forma que destruya el bloque que bloquea la entrada a una sala secreta.

Energiluna 10: ve a la zona más al noroeste del reino y transfórmate en Cheep Cheep. Bajo un túnel verás unos bloques de ladrillos que debes romper para poder descender al lugar donde está la energiluna.

Energiluna 11: busca el espantapájaros que está en el fondo del mar, al norte de la gran copa. Una vez que lo hayas localizado transfórmate en Cheep Cheep y entra por el túnel que verás en la pared.

Energiluna 12: localiza a Kin Triga en el fondo del mar de la zona central norte. Transfórmate en Cheep Cheep y entra por el hueco de la pared del fondo.

Energiluna 13: ve a la Isla Termal y transfórmate en Cheep Cheep. En el borde de más al norte verás una cavidad de la que sale una enorme Mordimore. Espera a que ataque para luego pasar corriendo hacia la derecha y recoge la energiluna.

Energiluna 14: bajo la panza de Dorrie.

Energiluna 15: sube a lo alto del Faro y transfórmate en Planeosaurio. Desde aquí planea hacia la cabeza del Dorrie dorado para conseguir la energiluna.

Energiluna 16: cerca del banderín de Fosa Oceánica del Este verás un brillo en el que debes realizar un culatazo. Está en la zona en la que hay algas en el suelo y el techo.

Energiluna 17: ve al banderín Desfiladero Rodado y realiza un culatazo en el pequeño charco que hay en una roca que tiene una enorme grieta.

Energiluna 18: ve a la zona de tierra que está más al noreste de la playa. Cerca de una de las trampas de bolas de pincho verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 19: ve a la zona donde está Kin Triga y transfórmate en Cheep Cheep. Nada por el extremo norte para llegar a una zona en la que aparecerán muchas algas. Debes ir acabando con ellas hasta que aparezca la energiluna.

Energiluna 20: ve a la zona que está más al noroeste y entra por la puerta que está custodiada por dos Cheep Cheep. Solo debes realizar un culatazo en el bulto que hay en el suelo para conseguirla.

Energiluna 21: la verás dentro de un cofre que está en el túnel bajo la gran copa.



Energiluna 22: ve al banderín de la Casa de la playa y entra por el hueco de la montaña que está en el río. Aquí verás cuatro cofres que tendrás que abrir en un orden correcto.

Energilunas 23 a 26: para conseguirlas deberás plantas las cuatro semillas que hay en el reino, en este caso las macetas están en lo alto de la Casa de la playa y tendrás que buscar las semillas. La primera está en el río que está junto a la Casa de la playa. La segunda está en la zona montañosa más al sureste del mapa. La tercera está cerca al noreste de la Isla Termal. La cuarta la verás a la derecha de Kin Triga.

Energiluna 27: en la zona este verás una grieta en el suelo que te lleva a una zona 2D en la que está la energiluna.

Energiluna 28: justo al norte de la gran copa verás a un espantapájaros en el fondo del mar que debes activar. Solo podrá completar la prueba si nadas rápidamente pulsando ZL+Y.

Energiluna 29: cerca de la Odyssey verás a un perro al que debes seguir hasta que la encuentre.

Energiluna 30: en la zona más al sureste hay un espantapájaros. Actívalo para que se abra la entrada a una zona en la que debes recoger cinco esquirlas.









Energiluna 31: cerca de la Casa en la playa verás una Flor de fuego que debes recoger de tal forma que comiences a correr en línea recta hacia la Clave de sol y las notas musicales que aparecerán en el mar.

Energiluna 32: transfórmate en los Goombas que están en la playa del sureste y avanza por la montaña por la que caen bolas con pinchos para hablar con Gombetta.

Energiluna 33: sube al faro y transfórmate en el Planeosaurio. Desde aquí planea a la zona de tierra que está bajo la gran copa y habla con el caracol.

Energiluna 34: transfórmate en Pulpichorro y ve hacia la zona sureste para avanzar por la ladera por la que caen bolas con pinchos. Cuando llegues al final podrás llegar al saliente en el que está el Capitán Toad.

Energilunas 35 y 40: ve a la zona norte para encontrarte con Kin Triga y resuelve todos sus acertijos.

Energiluna 36: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energilunas 37 y 38: juega al vóleibol en la Casa de la playa. La primera energiluna la conseguirás por golpear la pelota quince veces. La segunda energiluna la conseguirás si la golpeas cien veces.

Energiluna 39: la encontrarás en el túnel que está bajo el faro.

Energiluna 41: desde de inicio ve hacia el oeste mirando hacia la montaña para ver una tubería que te lleva a una zona en la que tendrás que guiarte por las vibraciones del mando para saber donde realizar un culatazo.

Energiluna 42: compra el Sombrero de Turista y el Traje de turista y entra en la habitación que está en la Casa de la playa.

Energilunas 43 y 44: en lo alto de una roca que está junto a la Casa de la playa verás un mini cohete que te lleva a otra prueba. En esta prueba tendrás que ir usando a Cappy para despejar el camino. La primera energiluna la verás en un camino oculto que está en el lado derecho según avanzas. La segunda está junto a la salida.

Energilunas 45 y 46: ve hacia el oeste desde la Casa de la playa y transfórmate en Pulpichorro para entrar en otra prueba que verás en la montaña. En esta prueba tendrás que calcular a la perfección la potencia y movimiento del Pulpichorro mientras superas un circuito. La primera energiluna se encuentra dentro de un cofre al final del circuito. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 47 y 48: bajo la Isla Terminal verás la entrada a otra prueba. En esta prueba debes transformarte en Cebolleto y subir lo más rápido que puedas por la montaña antes de que te alcance la lava. La primera Energiluna la verás en un desvío según subes. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 49: viaja al Reino de Bowser y entra en el cuadro que verás en la Entrada al patio principal para llegar a la zona en la que está la Energiluna.

Energiluna 50: encima del río de la Casa de la playa verás una Pista artística. Cuando la hayas examinado ve al Reino Urbano y realiza un culatazo en la frase "Keep Clear" que verás cerca de donde juegas a la comba.







Energilunas 51 y 67: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 52: habla con la Princesa Peach en lo alto de la gran copa.

Energiluna 53: la verás flotando junto a la Casa de la playa.

Energilunas 54 y 55: una está en el fondo de la gran copa y la otra en una de sus asas.

Energiluna 56: la verás junto al camino que une la entrada del túnel submarino con el faro.

Energiluna 57: en la zona este, entre unas algas que están en el fondo del mar.

Energiluna 58: la verás flotando en lo alto de la Isla Termal. Tendrás que transformarte en Pulpichorro para poder alcanzarla.

Energiluna 59: sube a lo alto del faro y lanza a Cappy hacia el poste que emite un brillo.

Energiluna 60: ve hacia el norte para encontrarte con Kin Triga en el fondo del mar. Según lo miras ve hacia la derecha para ver un brillo entre unas plantas en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 61: en el lado contrario de la Energiluna 56. Tendrás que hacer un culatazo en el brillo que verás junto a unas plantas.

Energiluna 62: transfórmate en Pulpichorro y golpea al ave que vuela por todo el reino.

Energiluna 63: atrapa al conejo que está bajo la gran copa.

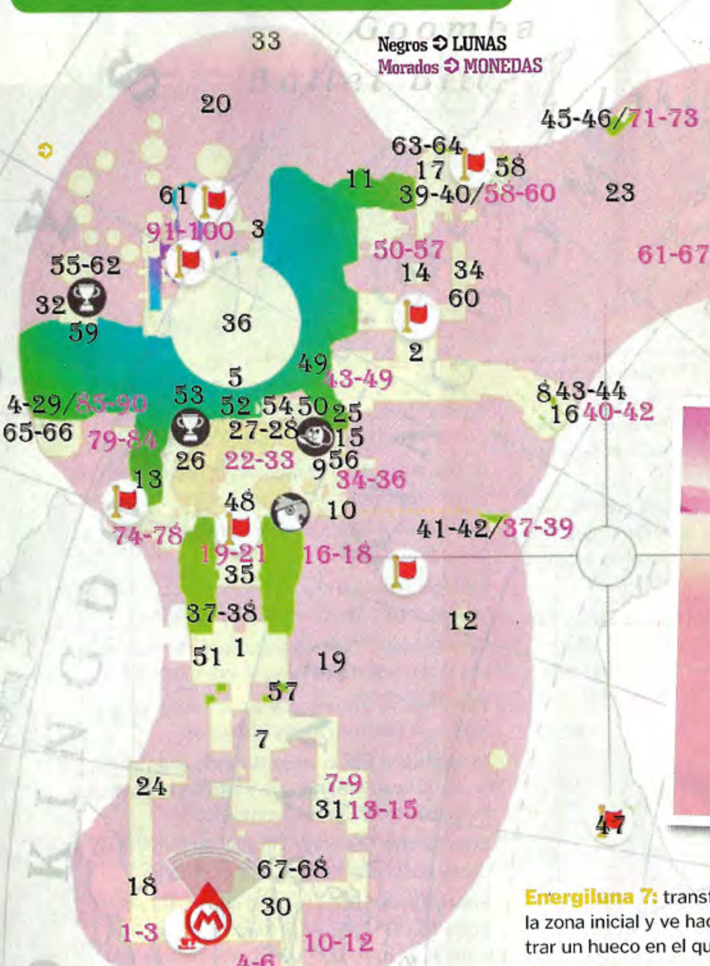
Energiluna 64: activa el espantapájaros que verás en lo alto del faro.

Energiluna 65: entra de nuevo en la zona 2D que está en la zona central del mar desde la tubería del noreste. Aquí tendrás que activar una Clave de sol y recoger las notas musicales.

Energiluna 66: en una de las columnas de piedra que están al este de la gran copa verás una Clave de sol que deberás activar.

Energilunas 68 y 69: ve a la zona Banderín Rodado y entra en el pozo para llegar a otra prueba. Transfórmate en Picorito y golpea las bolas de tal forma que destruyan la estructura del fondo y el bloque que está tras la zona de inicio para conseguir ambas Energilunas.

Energilunas 70 y 71: entra en el pozo que está junto al camino que une el túnel submarino y el faro para llegar a otra prueba. Recoge las cinco esquirlas para conseguir la primera Energiluna. Para conseguir la segunda tendrás que dejarte caer por un hueco que verás en la parte del fondo y abrir un cofre.



11 REINO DE LOS FOGONES

El volcán que hay en este reino se utiliza para cocinar alimentos que te harán la boca agua. Un enorme pájaro tiene atemorizados a los cocineros del reino y no pueden cocinar su famoso guiso de compromiso. ¡A cocinar se ha dicho!



Energiluna 1: tras derrotar al primer jefe de este reino.

Energiluna 2: avanza por el reino hasta ver al primer grupo de Hermanos Martillo y transfórmate en uno de ellos. Rompe los bloques de queso que ves en lo alto de la zona para poder pulsar una baldosa que desbloquea la energiluna.

Energiluna 3: la verás en el caldero donde te encontrarás con el segundo jefe de este reino por primera vez.

Energiluna 4: ve hacia la entrada del poblado de este reino y ve por el camino de la izquierda. Pasa de largo la zona 2D y entra en la montaña. Tras cruzar la primera zona llegarás a otra en la que debes transformarte en Gota de Lava para encender la antorcha que está apagada.

Energiluna 5: tras derrotar al segundo jefe de este reino.

Energiluna 6: usa el cañón que está más cerca de la Odyssey para llegar a lo alto de un muro de la zona inicial. Aquí verás un pequeño montículo de sal donde está la energiluna.

Energiluna 7: transfórmate en Gota de Lava en la zona inicial y ve hacia la derecha para encontrar un hueco en el que está la energiluna.

Energiluna 8: transfórmate en Gota de Lava en la zona inicial y usa el cañón del este. Cuando pases por encima de una enorme montaña deberás caer en ella para recoger la energiluna.

Energiluna 9: rompe las cajas de madera que están a la izquierda de la tienda de objetos.

Energiluna 10: en una de las columnas del poblado verás un brillo: ¡toca culatazo!

Energiluna 11: ve a la zona de más al norte y transfórmate en Gota de Lava. En uno de los cristales verdes que están bajo la gran olla está la energiluna.

Energiluna 12: transfórmate en Gota de Lava en la zona inicial y ve hacia la zona que está al este. Aquí verás un islote en el que hay un montón de sal en el que debes realizar un culatazo.

Energiluna 13: según entras en el poblado sube a los alimentos que verás a tu izquierda y realiza un culatazo en el brillo que verás en un alimento de color azul.

Energiluna 14: ve a la zona en la que están los Hermanos Martillo y transfórmate en alguna Gota de Lava que hay en la zona para encender la antorcha que está en el islote central.

Energiluna 15: a la derecha de la tienda verás unas cebollas enterradas en el suelo. Una de ellas es de color dorado y debes lanzarla a la olla que está frente a la tienda.

Energiluna 16: vuelve a la montaña en la que conseguiste la Energiluna 8. Aquí verás otra cebolla dorada que debes lanzar a la olla.

Energiluna 17: transfórmate en Hermano Martillo y ve a la parte trasera de la montaña del fondo para ver un bloque de queso que oculta la energiluna.

Energiluna 18: en el muro junto a la Odyssey hay un espantapájaros que debes activar.

Energiluna 19: donde luchaste contra el primer jefe hay un espantapájaros que debes activar.

Energiluna 20: en un islote de la zona noroeste verás otro espantapájaros más que debes activar.

Energiluna 21: ve al islote que está en la zona noreste y entra en la zona 2D.

Energiluna 22: en la misma zona de la energiluna anterior. Realiza un culatazo en todas las grietas que veas en el islote para que aparezca.

Energiluna 23: al sur del islote de las energilunas anteriores verás una clave de sol que debes recoger. Las notas musicales aparecerán desde la zona de la lava hasta el islote.

Energiluna 24: usa el cañón que está a la izquierda de la Odyssey para llegar a lo alto del muro de la zona inicial y transfórmate en una columna de Goombas. En la zona de inicio verás a Gombetta y tendrás que llegar ella cruzando por la mazorca de maíz.

Energiluna 25: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energiluna 26: participa en el Juego del sombrero y consigue todos los símbolos de energiluna.


02


11





Energilunas 27 y 28: compra el Gorro de chef y el Uniforme de chef y habla con el cocinero que está a la izquierda de la tienda para entrar en una prueba. Debes transformarte en Gota de Lava y entrar en los dos calderos.

Energiluna 29: ve al banderín Entrada a la cueva del volcán y entra en la montaña. Sube por la cuesta y cuando saltes a la zona inferior mira hacia atrás para ver la zona donde está la energiluna.

Energiluna 30: transfórmate en Hermano Martillo y ve hasta la zona de la Odyssey para destrozar un bloque de queso en el que está la energiluna.

Energiluna 31: transfórmate en el Hermano Fuego que está en la zona inicial y enciende las dos antorchas que verás en el lado derecho.

Energiluna 32: transfórmate en Gota de Lava de las que están en la zona noroeste de la montaña y enciende las dos antorchas que verás junto a la entrada posterior de la montaña.

Energiluna 33: en la misma zona de la Energiluna anterior. En el islote de más al norte verás al Capitán Toad.

Energiluna 34: ve a la zona de los Hermanos Martillo. Sube a la estructura que está a la derecha y mira hacia abajo para ver una puerta que te lleva a una zona en la que encontrarás la energiluna dentro de un cofre.

Energiluna 35: junto a la entrada del poblado verás un conejo que deberás atrapar.

Energiluna 36: vuelve a la olla donde luchaste con el segundo jefe y activa la clave de sol. Recoge todas las notas musicales que aparecerán.

Energilunas 37 y 38: ve donde luchaste contra el primer jefe y mira hacia abajo a la izquierda para ver la entrada a una prueba. Mira detrás de la zona inicial para encontrar una energiluna. La otra la conseguirás cuando recojas todas las esquirlas.

Energilunas 39 y 40: ve a la zona de los Hermanos Martillo. Ve hacia la montaña del fondo y entra en la prueba que está bajo el tramo que lleva a la cima. En esta prueba tendrás que transformarte en Gota de Lava para ir avanzando. Sube a lo alto de la columna de lava que verás en la derecha para encontrar la primera Energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 41 y 42: ve a la zona que está al este de la zona inicial y entra en la prueba que verás en un saliente. Cuando llegues al final de la prueba debes impulsarte hacia la derecha para llegar a la zona en la que hay una energiluna. La otra la verás junto a la salida.

Energilunas 43 y 44: transfórmate en Hermano Martillo y destroza el queso que está bajo la montaña para despejar la entrada a otra prueba. Una de las energilunas está dentro de un hueco de la pared. La segunda aparecerá cuando recojas las cinco esquirlas.

Energilunas 45 y 46: ve a la zona que está más al noreste y desde aquí ve un poco más al norte para encontrar un pequeño terreno en el que hay otra prueba. Según avances por ella verás una clave de sol que desbloqueará la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energiluna 47: viaja al Reino Arbolado y transfórmate en Planeosaurio para planear hasta la zona que está bajo la zona enrejada. Aquí verás un cuadro que te lleva al lugar en el que encontrarás la energiluna.

Energiluna 48: para conseguirla debes haber iniciado la misión del taxista en el Reino de las Arenas y haber hablado con él en el Reino Urbano y en el Reino de las Cataratas para que aparezca junto al poblado de este reino.

Energiluna 49: ve a la zona de los Hermanos Martillo y sube por la montaña para encontrar una Pista artística. Tras examinarla viaja al Reino Ribereño y ve a la zona de Kin Triga, según miras hacia la esfinge ve hacia la izquierda para encontrar el punto en el que debes dar un culatazo.

Energiluna 50: transfórmate en un Hermano Fuego y enciende la antorcha que está en el tejado de la tienda de objetos.

Energiluna 51: habla con Toad en la zona donde luchaste contra el primer jefe y deja que escuche la canción 46.

Energiluna 52: compra la Gorra de mecánico y el Mono de mecánico. En lo alto de un cristal de color verde que hay en la zona del poblado verás una máquina como las del Reino Arboleda que necesita ser reparada.

Energiluna 53: sube a la zona donde luchaste contra el segundo jefe. Desde aquí tendrás que realizar un salto al vacío de tal forma que caigas en la olla que está justo encima del Juego del sombrero.

Energiluna 54: habla con el habitante de este reino que está detrás de la tienda de objetos.

Energilunas 55 y 62: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 56: habla con la Princesa Peach enfrente de la tienda.

Energiluna 57: ve donde luchaste contra el primer jefe y mira abajo desde sus esquinas para localizar un bloque con un brillo: culatazo.

Energiluna 58: transfórmate en Gota de Lava y ve a la parte inferior de la montaña que te lleva al lugar donde viste al segundo jefe por primera vez.

Energiluna 59: en la estructura que está encima del Koopa de las carreras.

Energiluna 60: ve a la zona de los Hermanos Martillo y sube a la estructura de la derecha. Verás una grieta en la que debes dar un culatazo.

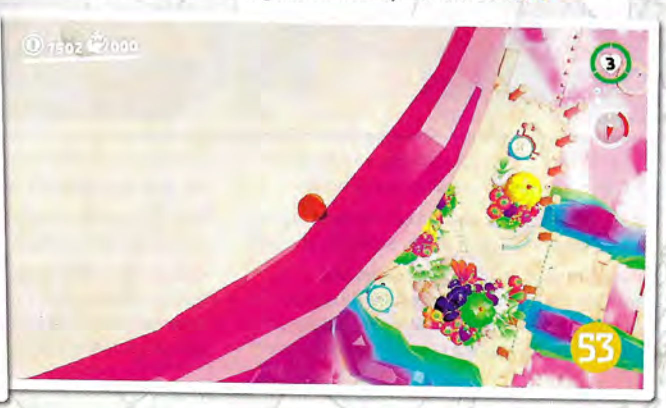
Energiluna 61: ve al cañón que te lleva al caldero donde luchaste contra el segundo jefe. Junto al cañón verás una grieta en al que debes realizar un culatazo.

Energilunas 63 y 64: sube a lo alto de la montaña donde tuviste el primer encuentro con el jefe, aquí verás un pozo que te lleva a otra prueba. Transfórmate en Hermano Fuego y ve encendiendo todos los faroles que veas para que aparezca una de las energilunas. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 65 y 66: cerca de la zona 2D que está al oeste del poblado verás un pozo que te lleva a otra prueba. verás la primera energiluna en una esquina según avances por la prueba. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 67 y 68: en el muro de la zona de inicio verás un pozo que te lleva a otra prueba. Transfórmate en Gota de Lava y usa el cañón que verás a mitad de la prueba para caer en la plataforma donde está la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.





12 REINO DE LAS RUINAS

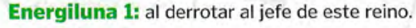


Una tierra inhóspita que ya ha pasado sus días de gloria. No es agradable, pero si quieres llegar al Reino de Bowser no tendrás más remedio que derrotar primero a su ancestral "mascota".









Energiluna 1: al derrotar al jefe de este reino.

Energiluna 2: avanza por el saliente que está a la izquierda de las escaleras para encontrar un cofre que contiene la energiluna.

Energiluna 3: ve a la última zona del reino y completa la fase 2D.

Energiluna 4: avanza por la fase 2D hasta llegar a la zona de los Koopas y golpea el caparazón del rojo hacia la izquierda para despejar el camino hacia la energiluna.

Energiluna 5: habla con la Princesa Peach.

Energiluna 6: sube a la cabeza del jefe y ve hacia la izquierda para ver un brillo en uno de sus cuernos. Lanza a Cappy a ese cuerno para hacer aparecer la energiluna.

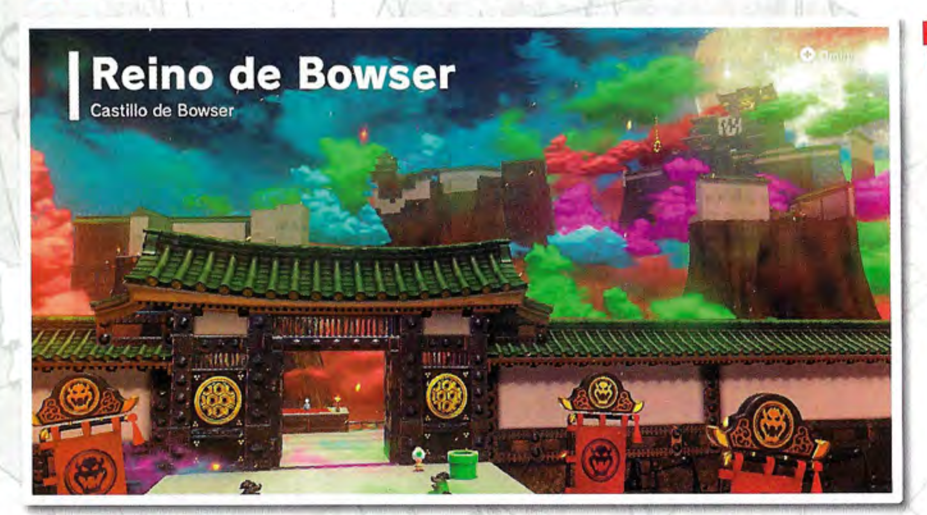
Energiluna 7: sube a lo alto del arco que está justo antes del mini cohete en la zona de inicio y realiza un culatazo en el brillo.

Energiluna 8: en la zona del jefe verás una pequeña roca que emite un brillo. Tras recogerla sube a la cabeza del jefe y lánzala desde aquí para que se rompa.

Energilunas 9 y 10: entra en el pozo que está junto a la Odyssey para llegar a otra prueba. Transfórmate en el Placapum que ves al fondo y acaba con las momias hasta que aparezca una en la zona de inicio que emite un brillo, cuando la derrotes aparecerá la primera Energiluna. La segunda energiluna la verás enjaulada en el otro extremo.



13 REINO DE BOWSER



Una fortaleza japonesa oculta entre brillantes nubes de colores. Las muchas trampas repartidas en este reino te pondrán las cosas difíciles. Los Broodals te tienen preparada una robótica sorpresa...

Energilunas 1 a 4: las conseguirás según avances en la misión principal del reino.

Energiluna 5: en la segunda zona. Avanza hasta el poste eléctrico y mira abajo: está tras el muro.

Energilunas 6 y 7: en la tercera zona. Transfórmate en Picarito y desciende por la pared de la zona de la que salen dos esferas explosivas hasta llegar a la energiluna. Sitúate junto al poste eléctrico del final y mira hacia arriba de la muralla para ver otra energiluna.

Energiluna 8: en el Patio principal. Zambúllete en la zona con agua para encontrarla.

Energiluna 9: tras superar la zona de la pared que se mueve, salta hacia una zona inferior, a la izquierda según llegaste. Aquí verás otra pared que se mueve y justo al final está la energiluna.

Energiluna 10: ve al lago de Lakitu y transfórmate en él para llegar hasta el extremo del fondo. Deberás usar un tirachinas para llegar a lo alto de un arco y luego saltar al otro lado inferior.

Energiluna 11: tras conseguir la energiluna anterior, vuelve a subir al arco y golpea el cuadro que cuelga de él.

Energiluna 12: en la parte trasera de la Odyssey verás una cabeza de Bowser a modo de poste que está al revés que el resto. Lanza a Cappy en ella para hacerla aparecer.

Energiluna 13: ve hasta el tejado más alto del reino. Desde aquí debes saltar a la cara de Bowser que está en uno de los laterales del tejado para encontrar la energiluna en la nariz.

Energiluna 14: antes de llegar a la pared que se mueve verás un bloque que emite un brillo. Haz que el Peldañogro que patrulla la zona lo aplaste para que aparezca la energiluna.

Energiluna 15: sube al tejado más alto y captura a los tres conejos que corren por la zona.



Energiluna 16: ve a la zona antes del Patio principal y usa el poste eléctrico del tejado. Llegarás a una zona en la que debes destruir a los Peldañogro.

Energiluna 17: ve a la última zona y activa el espantapájaros.

Energiluna 18: ve al Tercer patio (parte trasera) y activa la clave de sol.

Energiluna 19: transfórmate en una columna de Goombas en la zona inicial y pisa la baldosa que está tras el muro para hacerla aparecer.

Energiluna 20: ve al Patio principal y transfórmate en Picarito. Tras cruzar la zona de agua y subir por la pared mira hacia abajo a la derecha para ver un enrejado en el que está la energiluna.

Energiluna 21: en la zona de la primera energiluna. Transfórmate en el Picarito que está tras el muro y mete su pico en el agujero de la pared.

Energiluna 22: en la zona de la segunda energiluna. Golpea las bolas explosivas de tal forma que hagan estallar el bloque que brilla.

Energiluna 23: transfórmate en Picarito y ve a la zona del Muro del interior del Castillo de Bowser. En la parte posterior verás un hueco donde debes meter el pico.

Energilunas 24 y 25: ve a la zona de la tienda de objetos. Transfórmate en la estatua Jizo y sitúate en el hueco de las filas de estatuas para que aparezca la primera energiluna. Aún transformado debes sitúate en el suelo agrietado para caer en una zona en la que también tendrás que situarte en otro hueco para conseguir la segunda.

Energiluna 26: ve a la entrada del Patio principal y, según la miras, sube al tejado del lado derecho. Ve hasta el fondo para ver un poste eléctrico que te llevará a la energiluna.

Energiluna 27: transfórmate en Lakitu y pesca al pez más grande del lago.

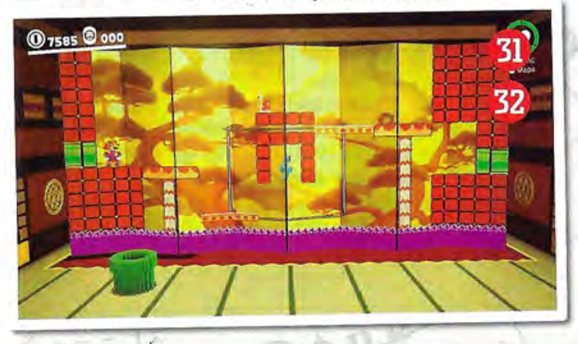
Energiluna 28: desde el punto donde consigues la Energiluna 14 ve hacia la derecha para llegar a un saliente donde está el Capitán Toad.

Energiluna 29: cómprala por 100 monedas .

Energiluna 30: ve al banderín Bajo el torreón del Castillo de Bowser. Date la vuelta y ve a la izquierda. Cuando estés en el borde mira abajo para ver tres monedas normales en un saliente en el que debes caer. Aquí verás la entrada a una sala en la que está la Energiluna.

Energilunas 31 y 32: compra el Casco de samurái y el Traje de samurái y entra en la prueba detrás de la tienda. Conseguirás la primera al recoger las notas y la segunda a la salida.

Energilunas 33 y 34: ve al banderín Bajo el torreón del Castillo de Bowser. Date la vuelta y ve a la derecha, salta a la zona inferior y ve hasta el fondo para entrar en otra prueba. Transfórmate en Picarito y destruye las cajas de la parte inferior de la zona inicial para encontrar la primera. La segunda la verás junto a la salida.



Energilunas 35 y 36: en la última zona del reino verás la entrada a otra prueba. Según entras, ve hacia abajo para encontrar un botón que hará aparecer la primera energiluna. La segunda la verás junto a la salida.

Energilunas 37 y 38: ve al banderín Bajo el torreón del Castillo de Bowser. Date la vuelta y ve a la derecha hasta un tejado en el que verás una semilla. Plántala para llegar a otra prueba. Recoge la Flor fuego y, según avanzas por el circuito, ve por el desvío de la izquierda para conseguir la primera. La segunda está junto a la salida.

Energiluna 39: ve al Patio principal y usa el mirador para hacer zoom sobre la esfinge de Kin Triga que surca el cielo.

Energiluna 40: ve al Patio principal y transfórmate en Picarito antes de hablar con el habitante del Reino Sombrero que verás en el muro de la derecha de la entrada que da al patio.

Energilunas 41 y 58: en las Carreras de Koopa.

Energiluna 42: ve a la última zona del reino y guíate por las vibraciones del mando para saber dónde debes realizar un culatazo.

Energiluna 43: viaja al Reino de las Cataratas y entra en la cueva que está bajo la catarata para encontrar un cuadro que te llevará a ella.

Energiluna 44: habla con la Princesa Peach frente a la tienda de objetos.

Energiluna 45: entra en el Patio principal y mira a la izquierda para ver una Pista artística. Viaja al Reino de las Arenas y ve hasta el Lago de los Mo-Guay para localizar el punto en el que debes realizar el culatazo.

Energiluna 46: en la zona de la primera energiluna. Transfórmate en el Picarito que está tras el muro y ve al muro opuesto para ver otro agujero donde meter el pico.

Energiluna 47: ve al Patio principal y rompe las cajas que están en el fondo del agua.

Energiluna 48: sube al tejado que está antes de la última zona, localiza un brillo en uno de los cuernos y lanza a Cappy.

Energiluna 49: en la entrada del Patio principal verás un bloque con un brillo. Debes transformarte en Picarito y golpear una de las bolas explosivas que aparecen según subes por la siguiente zona para destruir el bloque.

Energiluna 50: golpea al pájaro de la muralla, en la zona de inicio.

Energiluna 51: ve a la zona de las plataformas, antes del Patio principal, y sube a una para luchar contra otro enemigo.



Energiluna 52: ve a la zona Entrada al patio principal. Cuélgate de los banderines para alcanzar una llave que hará aparecer la energiluna.

Energiluna 53: donde está Lakitu, activa el espantapájaros que verás cerca del borde.

Energiluna 54: ve al Tercer patio (parte trasera) y recoge la clave de sol y las notas musicales.

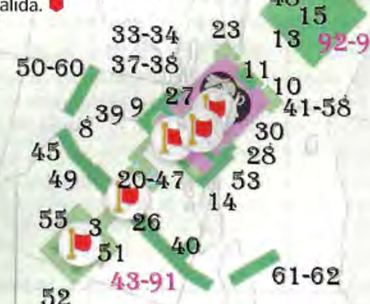
Energiluna 55: ve a la zona de las plataformas que están antes del Patio principal. En una verás una clave de sol que tendrás que recoger.

Energiluna 56: usa el poste del final del Tercer patio (parte frontal) y durante el vuelo agita el mando para alcanzarla.

Energiluna 57: ve a la zona del Segundo patio, ve hacia el fondo de la derecha y usa el poste eléctrico para llegar hasta una llave que hará aparecer la Energiluna.

Energilunas 59 y 60: ve a la entrada del Patio principal y ve por el muro de la izquierda para llegar hasta otra prueba. Recoge las cinco esquirlas para conseguir la primera Energiluna. La segunda aparecerá cuando recojas la llave que está oculta en la zona inferior.

Energilunas 61 y 62: ve a la entrada del Patio principal y ve por el muro de la derecha para llegar hasta otra prueba. Transfórmate en Picarito y destruye las cajas que verás en la parte inferior de la zona inicial. La segunda la verás junto a la salida.






Negros ⮕ LUNAS
Morados ⮕ MONEDAS

14 REINO LUNA

Según cuenta la leyenda, en la luna vivió una diosa en cuyo honor se construyó el edificio en el que se está a punto de celebrarse la boda. Prepárate para detener al malvado Bowser de una vez por todas.

Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS





Energiluna 1: cerca de la Odyssey, hay un bloque invisible justo debajo.

Energiluna 2: al este de la Odyssey hay una tubería que te lleva a la zona 2D donde está.

Energiluna 3: sube a lo alto de la iglesia y examina los pináculos del tejado para encontrar uno que emite un brillo y lanza a Cappy.

Energiluna 4: en la segunda zona del reino verás una pequeña roca que emite un brillo. Lánzala un par de veces para romperla.

Energiluna 5: en la zona más al suroeste verás al conejo al que debes atrapar en este reino.

Energiluna 6: ve a la Planicie de las Campanas y recoge una Flor fuego de tal forma que corras hacia la columna que está más al oeste del reino.

Energiluna 7: según miras a la tienda, ve hasta el fondo de la siguiente sección y mira abajo para ver un saliente con un espantapájaros.

Energiluna 8: activa la clave de sol y recoge las notas musicales que verás en una de las secciones del lado este del reino.

Energiluna 9: nada más entrar en la cueva de la luna transfórmate en la estatua de Bowser que verás a la derecha y muévela para despejar el acceso a la energiluna.

Energiluna 10: transfórmate en Huesitos Alado en la primera zona de la cueva de la luna y baja por el agujero en la lava para encontrar una llave que hará aparecer la energiluna.

Energiluna 11: avanza hasta llegar al segundo tramo de la cueva y transfórmate en Bill Banzai. Vuela hasta el primer muro que verás en este tramo para encontrar la energiluna.

Energiluna 12: en la misma zona de la energiluna anterior. Vuelve a transformarte y ve hasta el siguiente punto del que salen Bill Bala y Bill Banzai. Aquí verás un brillo en el que debes realizar un culatazo.



Energiluna 13: en la misma zona de las Energilunas anteriores. Vuelve a transformarte en Bill Banzai y vuela lo más rápido que puedas hasta la entrada de la cueva para ver un hueco en el que hay un cofre.

Energiluna 14: sube al campanario de la iglesia y entra por el agujero que hay justo debajo. Caerás en los travesaños del recibidor de la iglesia y aquí verás la Energiluna.

Energiluna 15: en el cráter detrás de la Odyssey hay un bulto: dale un culatazo.

Energiluna 16: acércate al perro que está junto a la tienda y síguele.

Energiluna 17: ve a la zona de la iglesia y recoge las cinco esquirlas.

Energilunas 18 y 24: bajo el puente que lleva hacia la iglesia está Kin Triga. Resuelve todos sus acertijos para conseguirlas.

Energiluna 19: cerca de la Odyssey están los habitantes de cada reino: habla con el Capitán Toad.

Energiluna 20: cómprala por 100 monedas.

Energilunas 21 y 32: en la zona más próxima a la tienda verás al Koopa con el que debes hablar para participar en el minijuego de realizar un recorrido.

Energilunas 22 y 33: las conseguirás al ganar las Carreras de Koopa.

Energiluna 23: compra el Espejo de doctor y el Traje de doctor. Vístete de doctor y entra en la capilla para hablar con un habitante que tiene dolor de estómago.

Energiluna 25: debes haber hablado con el taxista en el Reino de las Arenas para que inicie su viaje por los demás reinos. Si ya hablaste con él en el Reino Urbano, en el Reino de las Cataratas y en el Reino de los Fogones ahora le verás cerca de la Odyssey.

Energiluna 26: habla con la Princesa Peach bajo la campana.

Energiluna 27: entra en la iglesia y examina la Pista artística que está junto a la puerta que da a la capilla. Viaja al Reino Arbolado y ve a la zona Inicio de la ruta de hierro, rodea la estructura por el lado izquierdo y realiza un culatazo junto al espantapájaros.

Energiluna 28: ve a la iglesia y rodéala por el lado derecho. Al fondo verás un platillo volante al que tendrás que golpear con Cappy.



Energiluna 29: la verás flotando en el aire, en la misma zona donde está Kin Triga.

Energiluna 30: transfórmate en la rana que está en la parte trasera de la iglesia y ve hacia el islote lunar que está más al este del reino.

Energiluna 31: activa el espantapájaros junto al puente que une la segunda y la tercera zona.

Energiluna 34: entra en la fase 2D de la zona de inicio. Recoge la clave de sol y las notas.

Energilunas 35 y 36: en lo alto de la zona de inicio verás un pozo que te lleva a otra prueba. Según avanzas por la zona 2D de esta prueba verás un camino secundario que va hacia arriba: síguelo para encontrar la primera energiluna. La segunda está junto a la salida.

Energilunas 37 y 38: en lo alto de la segunda zona hay un pozo que lleva a una prueba, en la que debes avanzar cuando los péndulos estén en la posición correcta. Verás la primera energiluna en una pequeña plataforma, por encima del recorrido principal. La segunda la verás junto a la salida.



15 REINO CHAMPIÑÓN

El reino más famoso de todo el mundo. Tras poner fin a los planes de Bowser podrás viajar a este reino en el que te esperan guiños a Super Mario 64, duros enfrentamientos contra versiones más poderosas de los jefes y algunas sorpresas más.





Energiluna 1: activa el espantapájaros que está a la izquierda del castillo para llegar al tejado. Transfórmate en Yoshi para llegar hasta la energiluna, en lo alto de una de las torres del castillo.

Energiluna 2: desde la zona de inicio, sigue el cauce del río hasta ver un árbol que tiene un brillo en una extraña rama y lanza a Cappy hacia ella.

Energiluna 3: ve al jardín de Toad y atrapa al conejo que da vueltas por la zona.

Energiluna 4: debes plantas las cuatro semillas de este reino. Debes buscar y plantar las semillas en el jardín de Toad. La primera está cerca de la tienda de objetos. La segunda junto al jardín de Toad. La tercera, tras un árbol que lleva al lago de Dorrie. La cuarta, en el fondo del lago de Dorrie.

Energiluna 8: ve al jardín de Toad y mira hacia el norte para ver un grupo de plantas sin flor. Usa a Cappy para que brote la flor en cada una.

Energiluna 9: a la izquierda de la Energiluna anterior verás un espantapájaros que debes activar. Antes de hacerlo, asegúrate de poner la moto cerca para recoger la energiluna sin problemas.

Energiluna 10: acércate al perro que está cerca de la tienda y síguele hasta encontrar la energiluna.

Energiluna 11: ve hacia el extremo noroeste del reino para ver una tubería en una zona redonda. Entra en ella y recoge la clave de sol y las notas musicales para hacer aparecer la energiluna.

Energiluna 12: en la zona este verás a un pastor Toad que ha perdido a sus ovejas. En total son seis y debes llevarlas de vuelta al redil dándoles golpes con Cappy.

Energilunas 13 a 15: transfórmate en Yoshi y come todas las frutas que veas por el reino. Cada vez que rellenes el indicador conseguirás una energiluna.

Energiluna 16: primero quita todos los troncos de madera que hay en el foso del castillo para que se vacíe. Ahora ve a la zona norte y transfórmate en una columna de Goombas con todos los que veas por la zona. Cuando lo hayas hecho ve al foso y habla con Gombette.

Energiluna 17: en la zona noreste del castillo hay un Toad que custodia la energiluna. Acércate a él transformado en Goomba para que se aparte.

Energiluna 18: sube al tejado de la tienda de objetos y habla con el Capitán Toad.

Energiluna 19: cerca de la Odyssey está el Toad que escucha música. Habla con él y deja que escuche la canción 72.

Energiluna 20: debes comprarla en la tienda a cambio de 100 monedas normales.

Energilunas 21 y 22: gana las Carreras de Koopa.

Energilunas 23 y 24: en la zona noreste verás un mini cohete que te lleva a otro minijuego. Tendrás que formar la cara de Mario lo mejor que puedas moviendo un par de piezas.

Energiluna 25: entra en el castillo y sitúate en el sol que está en el suelo. Pulsa R y mira hacia el techo para hacer aparecer la energiluna.

Energiluna 26: entra en el castillo y da un culatazo en todas las baldosas que verás levantadas.

Energilunas 27 y 28: compra la Gorra de Mario 64 y el Traje de Mario 64. Vístete con ellos y habla con el Toad que está en la ladera del extremo norte para llegar a un jardín interior. Lanza a Cappy en la estrella de la fuente para conseguir la primera energiluna y abre los cofres en el orden correcto para conseguir la segunda.

Energilunas 29 y 30: transfórmate en Yoshi y entra en la tubería que está al inicio del río que atraviesa el reino. Llegarás a una prueba en la que debes comerte todas las frutas para conseguir la primera energiluna. La segunda la verás oculta



39

entre la niebla desde una de las piezas que se balancean.

Energilunas 31 y 32: ve a la ladera oeste del castillo y entra en la tubería para llegar a una zona 2D. La primera energiluna la verás al comienzo, en la zona donde aparecen muchas Bill Bala. La segunda la verás en una zona en la que caminarás por el techo.

Energilunas 33 a 38: las conseguirás según vayas derrotando a las versiones más poderosas de los jefes que hay en este reino.

Energiluna 39: viaja al Reino de los Fogones y entra en el cuadro que verás más al noreste para llegar a la zona en la que está la Energiluna.

Energiluna 40: primero debes haber hablado con el taxista en el Reino de las Arenas para que viaje por el resto de reinos. Si ya hablaste con él en el Reino Urbano, en el Reino de las Cataratas, en el Reino de los Fogones y en el Reino Luna, lo encontrarás junto a la tienda de este reino.

Energiluna 41: entra en el castillo y examina la Pista artística, a la derecha de la escalera. Viaja al Reino Sombrero y realiza un culatazo en la primera cuesta del puente que va hacia el poblado.

Energiluna 42: en la ladera del noroeste verás a un Toad que lleva un sombrero con dos ojos. Habla con él para conseguir la energiluna.

Energiluna 43: si hablaste con la Princesa Peach en cada uno de los reinos a los que viaja tras completar el juego, habla ahora con ella en el balcón del castillo.

Energilunas 44 a 104: habla con Toadette dentro del castillo para desbloquear estas energilunas. Deberás completar todos los logros que te indica para conseguirlas.

16 REINO CARA OCULTA DE LA LUNA

Un enclave excesivamente remoto. Para poder viajar hasta este reino tendrás que haber recogido al menos 250 energilunas. Bueno, te lo hemos puesto fácil. Los Broodals tienen preparada un último desafío y también deberás completar algunas pruebas sin la ayuda de Cappy.

Negros ➲ LUNAS
Morados ➲ MONEDAS

Energiluna 1: la conseguirás al superar la prueba de supervivencia de este reino. En ella tendrás que enfrentarte a todos los Broodals y a su peligroso robot.

Energiluna 2: tras conseguir la energiluna anterior usa el poste eléctrico que verás al final de la zona principal para volver al camino exterior de la gran zanahoria y ve hasta el fondo para encontrar al Capitán Toad.

Energilunas 3 y 4: mira hacia debajo de la zona de inicio para ver la entrada a una prueba. Es una réplica de la prueba en la que consigues las Energilunas 75 y 76 del Reino Arbolado pero esta vez no tendrás a Cappy.

Energilunas 5 y 6: ve a la zona del mirador y salta a la zona inferior para entrar en la prueba que está junto al espantapájaros. Es una réplica de la prueba en la que consigues las energilunas 71 y 72 del Reino Arbolado pero esta vez no tendrás a Cappy.

Energilunas 7 y 8: ve a la zona de los postes eléctricos y mira hacia abajo para ver un hueco en el que está la entrada a otra prueba. Es una réplica de la prueba en la que consigues las energilunas 80 y 81 del Reino Urbano pero esta vez no tendrás a Cappy ni la moto.

Energilunas 9 y 10: ve a la zona de pruebas de las energilunas 5 y 6 y entra por el pozo del fondo para llegar a otra prueba. Es una réplica de la prueba en la que consigues las energilunas 41 y 42 del Reino Urbano pero esta vez tendrás que hacer que Yoshi se coma todas las frutas.

Energilunas 11 y 12: cerca de la máquina de los Amiibo verás un saliente en el que hay un pozo que te lleva a otra prueba. Es una réplica de la prueba en la que consigues las Energilunas 47 y 48 del Reino Ribereño pero esta vez tendrás que hacer que Yoshi se coma todas las frutas.

Energilunas 13 y 14: en la zona central verás un pozo que te lleva a otra prueba. Es una réplica de la prueba en la que consigues las Energilunas 37 y 38 del Reino de los Fogones pero esta vez tendrás que hacer que Yoshi se coma todas las frutas.

Energiluna 15: examina la Pista artística que verás en el montículo de frutas rocosas que está a la derecha cuando llegas a la zona. Viaja al Reino de las Cataratas y realiza un culatazo en uno de los montículos del borde donde luchaste contra el jefe.

Energiluna 16: examina la Pista artística que verás en el montículo de frutas rocosas que está a la izquierda cuando llegas a la zona. Viaja al Reino Urbano y ve a la zona del helipuerto, deberás hacer un culatazo en la punta del dibujo de color amarillo que está junto a la H.

Energiluna 17: examina la Pista artística que verás en el montículo de frutas rocosas que está al fondo a la derecha cuando llegas a la zona. Viaja al Reino Champiñón y realiza un culatazo en una de las entrada del jardín de Toad.

Energiluna 18: está a la derecha según miras la Pista artística de la energiluna anterior. Viaja al Reino Cúmulo y realiza un culatazo en el centro del círculo que está más al noroeste.

Energiluna 19: baja a la zona inferior en la que hay dos pruebas y examina la Pista artística. Viaja al Reino del Hielo y realiza un culatazo en la parte central del arco que está en la zona de las carreras.

Energiluna 20: examina la Pista artística que está bajo el mirador. Viaja al Reino Ribereño y ve hacia el este desde la Odyssey, deberás realizar un culatazo entre las dos columnas blancas que están en la orilla de la playa.

Energiluna 21: examina la Pista artística que está en la parte trasera de las frutas que están en la última zona. Viaja al Reino Perdido y realiza un culatazo cerca de la palmera que está a la derecha del puente de la zona de inicio.

Energiluna 22: examina la Pista artística que está bajo la zona de los postes eléctricos. Viaja al Reino de los Fogones y realiza un culatazo en la sombra que proyecta una de las columnas en la zona del concurso de cocina.

Energiluna 23: examina la Pista artística que está a la derecha de la anterior. Viaja al Reino del Lago y realiza un culatazo entre las columnas que están al fondo del lado derecho en la zona inferior, bajo el montón de monedas que hay en un recoveco.

Energiluna 24: examina la Pista artística que está en el suelo de la zona de los postes eléctricos. Viaja al Reino de las Ruinas y realiza un culatazo en el socavón que hay cerca de la Odyssey.

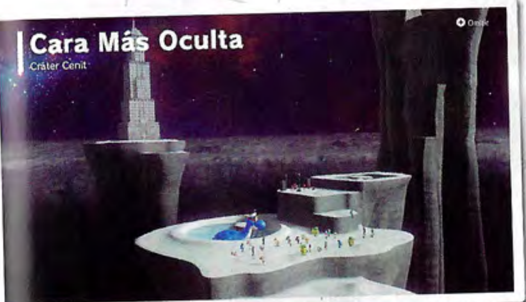








17 CARA MÁS OCULTA DE LA LUNA



Un enclave todavía más remoto. Para poder viajar a este reino tendrás que haber recogido al menos 500 Energilunas. El broche final de esta épica aventura cuenta con sorpresas que no queremos desvelarte.

Energiluna 1: la conseguirás al completar la única prueba que hay en este reino. Es la prueba más difícil del juego por lo que tendrás que exprimir al máximo tus habilidades.

Negro ➲ LUNAS







CURIOSIDADES

SUPER MARIO ODYSSEY

Seguro que mientras recorrías los reinos de esta mágica aventura has encontrado mil cosas que te han sorprendido. Pues envíanos una captura y un texto explicativo a: revistanintendo@gmail.com

¡NO TE LO PIERDAS!

Regalamos un amiibo al que nos envíe la curiosidad más chula de Super Mario Odysee.



Splatoon 2

AÑO NUEVO... ¡INFORME NUEVO!

Arrancamos este año 2018 con un nuevo informe del CIC con bastante chicha... ¡Nada menos que un nuevo modo de juego! Seis armas, dos escenarios y, cómo no, su correspondiente triplete de noticias.



¡LAS CEFALOPOP EN VIVO!

La Game Party Japan 2018 será escenario del primer concierto en vivo de Perla y Marina. La actuación se llamará InkopoLive y se celebrará el 10 de Febrero de este mismo año. Muchos rumores apuntan a que habrá algunos artistas invitados... ¿Alguien ha dicho Calamarciñas?



FECHADOS 2 MAPAS MÁS

Ya están disponibles los dos primeros escenarios de los cuatro anunciados el mes pasado, y por fin tenemos ventana de lanzamiento para los otros dos. La **Galería Raspa** abrirá sus puertas durante el mes de Enero, mientras que la **Plazuela del Calamar** lo hará en Febrero.



1ER. SPLATFEST DEL 2018

La primera competición del nuevo año enfrentó a los amantes del cine de acción contra los fans de la comedia. Y ojo porque esta vez... ¡es una competición a nivel mundial! Se trata del primer Splatfest que no varía el tema por regiones, y es que esto del cine es universal.



ASALTO ALMEJA

No podíamos tener mejor regalo esta Navidad: todo un nuevo modo de juego para Splatoon 2, que aporta aún más variedad al extenso plantel del multijugador competitivo.



Estas almejas doradas son las protagonistas de este nuevo pasatiempo Inking. Reúne 10, y consigue ese balón de fútbol americano con el que atacar la base rival.

Una vez más, Splatoon 2 hace de las suyas y nos sorprende con un nuevo modo de juego con el que volvemos a caer por completo en la tinta de sus adictivas redes. Con este ya son cuatro los modos competitivos que van rotando cada 2 horas. Bendita costumbre tienen estos Inklings de descubrir nuevas modalidades de combate a cada rato. En esta ocasión, nuestro objetivo es ganar puntos colando almejas en la cesta del rival. Estas aparecen regadas por el escenario al comenzar la batalla y las recogemos con solo pasar sobre ellas. Si juntamos 10, pasan a formar una SúperAlmeja, que tenemos que lanzar contra la cesta rival para romper la barrera que la protege al inicio... ¡y apuntarnos 20 tantos! A partir de ahí, nuestro equipo debe correr a introducir tantas almejas como pueda antes de que la barrera se autorregenere y necesitemos de nuevo desactivarla. Cada almeja

ASALTO ALMEJA SE CONVIERTE EN EL CUARTO MODO COMPETITIVO DE SPLATOON 2. ¡GUAU!

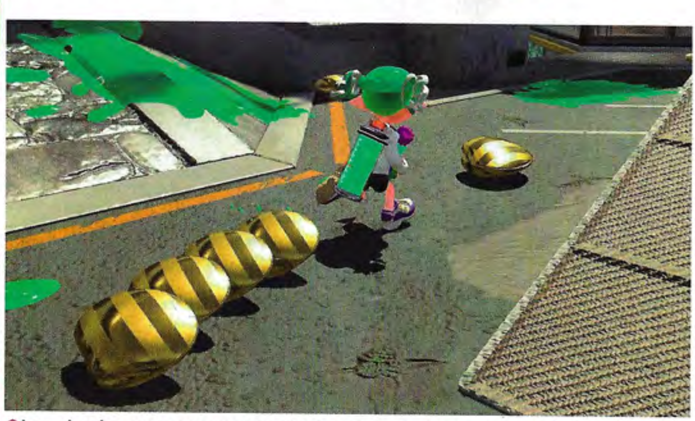
que encestamos nos da 3 tantos, y el primer equipo en llegar a 100, gana. Es divertidísimo, y engancha hasta más que el resto. Viene a ser como un loco partido de baloncesto con disparos, que mantiene el frenético ritmo marca de la casa. ¡Deporte Inkling!



Por cada almeja que encestemos en la base rival ganamos 3 puntos. Anota 100 para ganar, o ve en cabeza cuando el crono llegue a cero.



Si cae en combate un rival o un aliado, y llevaba almejas consigo, ¡corre a hacerte con ellas antes que el equipo rival lo haga!



Las almejas que recoges por el escenario te persiguen en fila india. Puedes encestarlas en la base rival, pasarlas a un compañero, o formar una SúperAlmeja.



Una vez destruyas la barrera de la base rival, esta comenzará a regenerarse, pero con cada almeja que cueles retrasarás su recuperación.

AMPLIAMOS ARSENAL

Un mes más, la Armería Todotinta vuelve a presentar novedades en su catálogo y, como no podía ser de otra manera, aquí os traemos los detalles de cada pieza.



BROCHA MAESTRA

El bueno de Jairo nos la vende como una revisión de la Brocha original más orientada al **trabajo en equipo**, y no le falta razón. Mientras que el modelo base es acompañado por las **Robobombas** y el **Propulsor**, esta versión "Maestra" nos permite llenar el escenario de **Balizas transportadoras** para el uso y disfrute de todos los compis de equipo mientras, con el **Lanzamisiles**, podemos apoyar a la vanguardia de nuestro grupo desde casi cualquier punto del escenario.



DERRAMATIC DX

Otra revisión cuya novedad con respecto a su antecesora radica solo en el diseño y las armas que completan el pack. La **bomba ventosa**, un arma secundaria de ataque, es sustituida por el **Aspersor**, orientada más a la defensa y al entintado de la zona. En el arma especial directamente se cambian **misiles** por una barrera protectora (**Esfera Tintera**), por lo que la idea es clara: que no se quede nadie sin su Derramatic por falta de opciones para su estilo de combate.





PARATINTAS CLÁSICO

En esta ocasión sí que tenemos una auténtica novedad en el armamento, y es que las diferencias con su predecesor son bastante importantes. La más llamativa es que con esta versión "clásica" no lanzamos el escudo hacia delante al dejar pulsado el gatillo, sino que **el escudo queda desplegado**, protegiéndonos de la tinta rival, y el arma se sigue disparando con una cadencia bastante aceptable. Esto supone una bajada a menos de la mitad del daño que infringimos, pero, oye... ¡que estamos protegidos con un escudo mientras seguimos disparando!



N-ZAP 89

Esta revisión del N-ZAP 85 es otra de las novedades que no se distingue de su predecesor más que en el diseño y las armas secundaria y especial. Este tipo de variaciones vienen genial para dar una especie de segunda vida a armas que no terminan de convencer a uno u otro público. En este caso se cambia la **Bomba Ventosa** por la **Robobomba** y el defensivo **Blindaje** deja paso al destructivo **Lanzamisiles**.









FUNDIDORA 525 DUAL

Como ya sabemos, la peculiaridad de esta nueva categoría de armas "duales" (que no aparecían en la primera entrega del juego) es que podemos rodar hacia un lado u otro sin dejar de disparar al enemigo. Pues bien, dentro de esta categoría se nos presenta una nueva vuelta de tuerca con este modelo. Con ellas, si acertamos al rival justo después de rodar, **¡el daño se multiplica!** Una oportunidad de que los más ávidos den rienda suelta a su pericia en las distancias cortas, y además marquen la diferencia con el control del nuevo movimiento. Como armas secundaria y principal incluye la **Bomba Trampa** y el **Propulsor**.

TINTOPRESOR

La nueva adquisición de Jairo es todo un guiño a estas fechas tan festivas que acabamos de pasar. **Una botella de champán** que nos llega deseando ser descorchada para regar todo de tinta. Y es que este es uno de sus puntos fuertes: ¡este lanzatintas dispara a toda caña! Su alcance de disparo es bastante importante, y su tanque de tinta es muy amplio. Es una bestia ofensiva capaz de pintarse ella sola media escenario en unos pocos segundos. Se acompaña con el **Telón de Tinta** como arma secundaria, y su arma especial es el siempre efectivo **Rayo Tintódico**.



¡MÁS ESCENARIOS!

La Navidad trajo consigo el anuncio de cuatro nuevos escenarios, y dos de ellos ya los estamos disfrutando. Descubre de qué manera aportan variedad al cada vez más amplio catálogo de mapas.



ALMA CON RODABALLO

Escenario característico donde los haya, y bien digno de ser rescatado de la primera entrega de Splatoon. Su **forma alargada** da una sensación muy molona de pasillo... en el que se suelen armar unas buenas cuando los equipos confrontan 4 contra 4 en pleno centro. Su multitud de bloques y desniveles favorece la locura de las batallas, y da a los mas hábiles en combate la oportunidad de lucirse y sorprender a los más despistados. Es Splatoon en estado puro, así que... ¡a pintar!

ULTRAMARINOS ORCA

Cuando este enorme supermercado cierra sus puertas, y sus empleados abandonan el local, los Inklings aprovechan para colarse en sus instalaciones y usarlas como escenario de guerra para sus batallas de tinta. Su **amplia extensión de terreno**, y sus **múltiples esquinas** y **cambios de altura**, hacen de este un escenario válido para cualquier tipo de armamento y estilo de combate. Si bien no favorece tanto el frenetismo como otros mapas más reducidos, sí que aporta variedad y... ahí está el gusto, ¿no?

CURIOSIDADES

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Tras meses de espera, La Balada de los Elegidos acaba de poner la guinda al juego del año. Para celebrarlo, publicamos la última tanda de vuestras andanzas por Hyrule.

¡Despedimos la sección!

Tras 10 meses y centenares de correos, vuestras curiosidades tocan a su fin.

Año nuevo, vida nueva. Es increíble cómo habéis compartido con nosotros vuestros momentos más curiosos en este Zelda. ¡Ahora vamos a por Super Mario Odyssey! Recibimos todas las nuevas curiosidades en revistanintendo@gmail.com

GANADOR: Javier "Mega Blitzex"



Si tienes equipada un arma de hielo (cetros, mandobles,...) podrás aguantar el calor sin necesidad de equiparte una prenda que cuente con menos defensa a cambio de dicha capacidad.



Puedes entrar a la Ciudadela Gerudo con el Casco del Trueno equipado (y el resto de ropa de shiak también equipada) sin que te digan nada. Como si fuera indumentaria propia de una shiak sustituyendo al velo.



El hijo de Rotver, Granthe (mencionado en el diario de Rotver) vive en la Aldea Arkadia (una vez la construyes, claro) vendiendo armamento especial. Estará en la terraza de una de las casas.



Al hablar con Pay sobre ella, te dirá que tiene una marca de nacimiento, pero no te dirá dónde. Pues bien, si realizamos el santuario de la reliquia familiar, al hablar con ella, Impa se meterá en la conversación y nos lo dirá.



En Picos Gemelos se encuentran tres santuarios prácticamente pegados unos con otros. Llega hasta ellos, y estarán en una situación absolutamente ideal para conseguir símbolos de valía. ¡A por ellos!



En el Santuario de Guiar (en las proximidades del Lago Lanayru) la prueba heroica para acceder consiste en no pisar las flores del jardín. Si lo hacemos, la mujer que las cuida se volverá loca, y nos acabará atacando sin poder defendernos.

Finalista: Paula Shaoguan



Si un enemigo te lanza flechas y le da al escudo (debes llevar equipado un escudo de madera), después, al guardar el escudo te quedas las flechas.



Puedes robarle las armas a un Hinox mientras duerme. Si te subes a una mano de sus manos, este te elevará hasta su barriga.



Si te das un baño en las termas de Eldin, estas podrán curar tus heridas, lo que significa reponer tu salud. Siempre viene bien un buen descanso de tanto viaje.



Si te encuentras con un personaje que de nombre tiene viajero, ten mucho cuidado. Se convertirá en un yiga, que es un enemigo.



Si intentas bajar de un puente donde se encuentra un personaje llamado Mahim, él te dirá que no lo hagas.



La armadura hyliana es muy parecida a la que llevaban los soldados en el mítico Ocarina of Time.



Cuando paralizas a un enemigo que va montado a caballo... ¡se queda flotando!



Cuando hay luna carmesí (luna roja) podrás hacer recetas increíbles. ¡Aprovecha la ocasión!

Diego Zarrabeitia



Si desmontas a un esqueleto jinete (se entiende que de manera poco amistosa) podrás hacerte con su montura. A pesar del aspecto espeluznante del rocín, resulta ser un caballo muy veloz y dócil. Una experiencia de galope muy satisfactoria. Pero cuidado, porque como esqueleto que es, al amanecer desaparecerá.

Blanca Liliam



Cuando sales de la casa de Link (en la aldea Hatelia) y pasas el puente, hay un pequeño camino que nos lleva hasta una pequeña estatua que hace lo opuesto a las estatuas normales.

Andoni

Y finalmente cerramos la sección con esta curiosidad tan especial:
El personaje Vekkato, cerca de la posta de la llanura, nos habla del monte "Satoly" un nombre que se parece a "Satoru" (comparten rasgos físicos como la cabeza, el pelo incluso las gafas). Nos habla del señor de la montaña, de ese monte, y al llegar allí encontramos un cerezo. Para los japoneses, el cerezo representa el paso de la vida a la muerte. Si encontramos al "señor de la montaña", en su descripción leemos que es la reencarnación de un sabio que murió... **Hasta siempre.**





TODOS LOS SECRETOS SOBRE

¡Alola, Entrenadores Pokémon! Al igual que en el número anterior, vamos a seguir repasando todos los nuevos trucos y sorpresas que han aparecido con Pokémon Ultrasol y Ultraluna. Si quieres sacarle todo el partido a tu juego, ¡estúdiate a fondo esta sección! Eso sí: ¡mucho cuidado con los spoilers! Aquí encontrarás muchas referencias a la historia...



CONSEGUIR POKÉMON SHINIES

Además de las cadenas de Pokémon ayudantes, ahora tenemos una nueva vía para conseguir Pokémon variocolor más rápido que nunca. ¿Cómo? Muy sencillo, viajando a través del Ultraespacio. Los Pokémon que aparecen tras un Ultraumbral tienen unas posibilidades mucho más altas de aparecer en su forma "shiny" o variocolor. De hecho, podemos conseguir en una sola tarde de juego varios de estos raros Pokémon.



Los Pokémon legendarios También pueden salir shinies.



¡Guarda nada más llegar, para ir probando varias veces!



Tendremos que coger mucha práctica con el Ultraespacio.

CAPTURAR DE NUEVO A COSMOG

Para capturar a Cosmog, primero tendremos que haber completado la Liga Pokémon. Una vez hecho esto, tendremos que viajar al Altar del Sol (o Altar de la Luna, dependiendo de nuestra versión del juego), y escoger "Viajar al otro lado" entre las opciones del Ultraumbral.

Al hacerlo, cambiaremos al sistema horario de la edición contraria, y podremos encontrarnos con un Cosmog salvaje al nivel 5 en el Lago Corsaluna/Corsol. Si justo antes de completar la línea evolutiva de este poderoso Pokémon, se lo intercambiamos a un amigo que tenga la edición contraria a la nuestra para que él termine de evolucionar a Cosmoen, podremos tener tanto a Solgaleo como a Lunala en una misma versión. Si, por el contrario, evolucionamos a nuestro Cosmoen en nuestra edición del juego, volveremos a tener un segundo Solgaleo/Lunala, ¡que tampoco está nada mal!



Estando en el altar, si elegimos ir al mundo opuesto, se invertirá el uso horario.



Cuando lleguemos al lago, nuestro legendario se encontrará con su otra versión.



Que finalmente resultará ser un nuevo Cosmog, que podremos registrar por fin en la Pokédex.

SUBIR DE NIVEL RÁPIDAMENTE

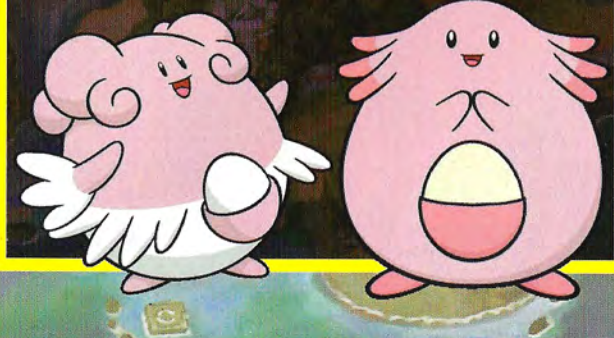
Primero, tendremos que conseguir un Huevo Suerte. Nos lo entregará el Profesor Kukui tras registrar 50 Pokémon en la Pokédex. Además, compraremos Nerviosferas y nos haremos con un Pokémon con Falsotortazo. Con todo listo, tendremos que dirigirnos hasta los Jardines de Poni y buscar un arbusto que se mueva. Es muy probable que dentro nos encontremos un Chansey. Cuando llame a otros Pokémon ayudantes, serán, o bien otros Chansey, o bien Blissey. Ambos dan muchísima experiencia. De esta forma, podremos crear cadenas prácticamente infinitas que harán subir rápidamente de nivel a nuestros Pokémon.



Blissey es el Pokémon con más PS de toda la Pokédex, y es por ello que otorga tantos Puntos de Experiencia al ser derrotado.



Chansey, aunque no tiene tan buenas estadísticas, puede ser más útil que su evolución utilizándolo con el Mineral Evolutivo.



EL SECRETO DEL VALLE DE LOS PIKACHU

Si exploramos la Ruta 4, en Akala, encontraremos una nueva localización de estas dos ediciones: el Valle de los Pikachu. Aquí podremos hablar y jugar con un montón de Pikachu, además de conseguir ropa única para nuestro personaje, así como un Pikachu de lo más especial. El Valle de los Pikachu, como no podía ser de otra manera, está repleto de estos adorables Pokémon

Para conseguir la ropa, tendremos que hablar con el personaje que se encuentra en la zona superior derecha del valle. Nos hará una cuantas preguntas, a las que tendremos que responder correctamente. Aquí van las respuestas correctas:

1) La cola.
2) Bolsas de electricidad.
3) Usar una Piedra Trueno.
4) Es más oscuro.
5) El Profesor Elm.



Para conseguir un Pikachu con la gorra de Ash, tendremos que escanear este código QR con la cámara de nuestra consola. Cuando lo hayamos hecho, aparecerá un repartidor junto a la furgoneta con forma de Pikachu, que nos entregará a este Pokémon.



Si eres un verdadero amante de la mascota oficial de Pokémon, te podrás pasar horas jugando en este valle con los Pikachu.

CONSEGUIR A ZYGARDE

Como ya habréis notado, han desaparecido de Alola las Células de Zygarde. Efectivamente, para conseguir a este legendario Pokémon ya no tendremos que viajar por todo Alola en busca de estos pequeños objetos.

Tras completar el juego, tendremos que ir a Poni, donde podremos acceder a la Cueva Desenlace. En el fondo, encontraremos a Zygarde en su forma 50% y podremos capturarlo. Una vez nos hayamos hecho con él, tendremos que regresar a la Casa Aether de la Ruta 16, donde nos encontraremos con Dexio y Sina. Dexio nos retará a un combate y, si ganamos, nos entregará otro Zygarde, esta vez en su forma 10%, junto con un pack de 40 células. Con las células de estos dos Zygarde, junto con las que acabamos de recibir, podremos usar el sintetizador del laboratorio para conseguir al poderoso Zygarde 100%.



Zygarde se encuentra en la Cueva Desenlace... ¡al igual que en Kalos!



Zygarde 100% es uno de los Pokémon más poderosos del juego. ¡A por él!



Cuando hayamos capturado a Zygarde en la Cueva Desenlace, nos encontraremos con Dexio y Sina en la Casa Aether. ¡Prepárate para el combate!

EL SECRETO DE GUZZLORD

Durante nuestros viajes por el Ultraespacio, podremos encontrar un portal que nos llevará hasta un mundo realmente "peculiar". En él, podremos encontrarnos con el Ultraente Voracidad, más conocido como Guzzlord. Hasta aquí todo bien, al igual que en el resto de dimensiones en las que aparecen otros ultraentes, podremos enfrentarnos a él para capturarlo. Pero, a diferencia del resto de mundos, aquí podremos hablar con un curioso personaje antes de volver a Alola.

Conversando con él, descubriremos que nos encontramos en otra dimensión de Alola. Parece ser que en esta realidad paralela, la ciudad de Hauoli ha sido totalmente destruida. En ella, tras un accidente nuclear, aparecieron los Guzzlord, que están devorándolo todo, y terminando con la existencia de la humanidad.

De hecho, durante nuestra estancia aquí, podremos escuchar una canción realmente tétrica. Si la escuchamos al revés, descubriremos que es el tema de Ciudad Hauoli, pero invertido. Una vez más, Game Freak nos sorprende a todos incluyendo historias realmente adultas en sus juegos. Curioso, ¿verdad?



Cuando lleguemos a este mundo, veremos todo destruido.

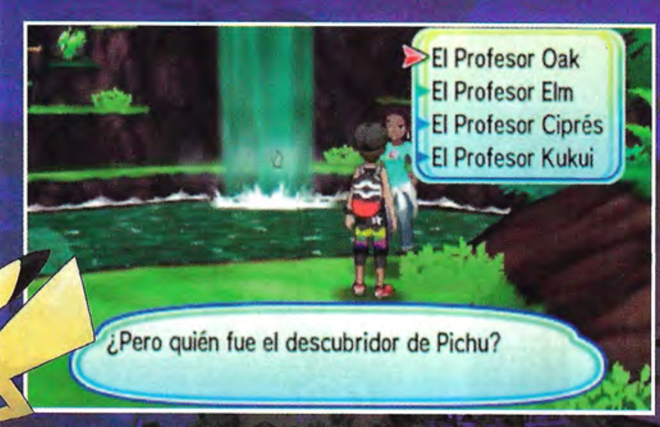


Guzzlord parece estar destrozando todo a su paso.



Seguro que esta historia os ha dejado a todos con la boca abierta, ¡pero no os olvidéis de capturar a Guzzlord también!





Contestando adecuadamente a todas las preguntas, recibirás una camiseta y una gorra amarillas, con el estampado de Pikachu.



Aunque también se entregaron otros Pikachu con las gorras de sus entrenadores en Sol y Luna, este Pikachu es exclusivo de US/UL.

POKÉMON EXCLUSIVOS DEL ESCÁNER INSULAR

Si ya habéis explorado de punta a punta todas las islas de Alola, y tenéis más que dominados a los Pokémon que aparecen por el archipiélago, es el momento de empezar a usar el Escáner Insular. Con él, al igual que en las versiones originales, podremos encontrar Pokémon exclusivos de ediciones anteriores. Eso sí, muy atentos a cada día de la semana, porque los Pokémon que aparecen en cada isla van variando. Aquí tenéis la lista completa:

Isla Ula-Ula
- Lunes: Swinub
- Martes: Prinplup
- Miércoles: Grotle
- Jueves: Pidgeot
- Viernes: Monferno
- Sábado: Axew
- Domingo: Rhyhorn

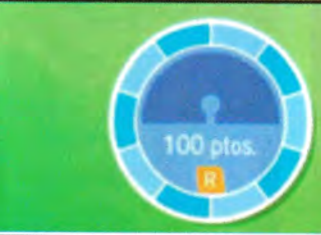
Isla Akala:
- Lunes: Spheal
- Martes: Combusken
- Miércoles: Honedge
- Jueves: Beedrill
- Viernes: Grovyle
- Sábado: Marshtomp
- Domingo: Ralts

Isla Melemele:
- Lunes: Squirtle
- Martes: Onix
- Miércoles: Horsea
- Jueves: Scatterbug
- Viernes: Bulbasaur
- Sábado: Litwick
- Domingo: Charmander

Isla Poni:
- Lunes: Aggron
- Martes: Rotom
- Miércoles: Leavanny
- Jueves: Chesnaught
- Viernes: Greninja
- Sábado: Delphox
- Domingo: Eelektross



Gracias al Escáner Insular, podrás hacerte con Pokémon que no pertenecen a Alola, ¡y con habilidades especiales!



Para desbloquear el Escáner Insular, tendrás que utilizar primero el Lector QR y acumular 100 puntos.

Prueba a utilizar también el Escáner Insular con los códigos QR que tengas por casa. Seguro que la caja de cereales también esconde un nuevo Pokémon!

El consultorio del Profesor Kukui



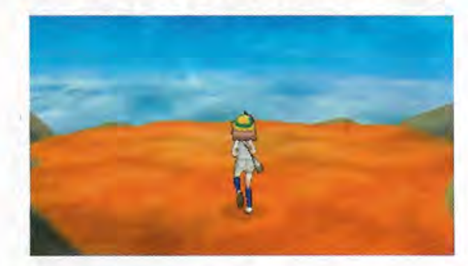
¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

¿!Dónde guardo?!

● Inés Vidal

Alola, Profe. He leído que es más fácil conseguir Pokémon shinies en el ultraespacio. Uno de mis Pokémon favoritos es Suicune y no logro atraparlo shiny. Al apagar la consola para volver a intentarlo, tardo muchísimo en volver a encontrarlo. ¿Es posible guardar una vez lo haya encontrado? No sé si lo estoy haciendo bien o mal. ¡Ayuda Kukui!



¡Buenísima pregunta, Inés! De hecho, justamente se habla sobre el truco para conseguir Pokémon variocolor a través del ultraumbral en este mismo número de la revista, y aprovechando tu pregunta, vamos a profundizar un poco más en el tema. Si un Pokémon es shiny o no, es algo totalmente aleatorio, por lo que la consola utiliza valores como la hora, o el momento en que presionamos los botones, para generar esa aleatoriedad. Pues bien, en el caso de los Pokémon que aparecen a través del ultraumbral, esos valores se generan al empezar el combate, y no cuando se cruza el portal, como mucha gente cree. Por lo que sí, Inés, estás de suerte, puedes guardar en cuanto te encuentres con tu Suicune, para no tener que volver a buscarlo. ¡Mucha suerte, que seguro que te sale shiny antes de los que piensas!

Mejorando a Florges

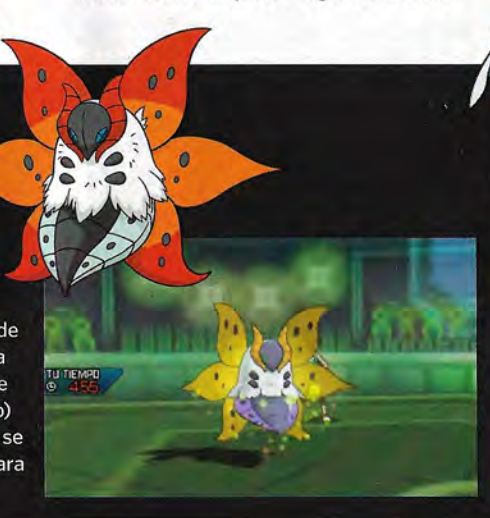
● Pablo Pedreira

¡Alola Profesor Kukui! Después de haberme pasado Pokémon UltraLuna, me he propuesto hacerme un equipo competitivo, así que me gustaría saber un buen set a unos de mis Pokémon favoritos: Florges. Ahora mismo tiene puesto Tóxico, Protección, Deseo y Fuerza Lunar, con el objeto Restos. Me gustaría saber si me podrías ayudar para mejorarlo en algunos aspectos y entrenarlo al máximo. Gracias.

¡Buenas, Pablo! Florges no es de los Pokémon más utilizados, pero, por supuesto, se le puede sacar un hueco en el equipo, al igual que a cualquier otro Pokémon usándolo correctamente. Para Florges, yo veo dos vertientes claras: la de tanquear y potenciar sus estadísticas con Paz Mental, para después terminar barriendo con Fuerza Lunar, o por otro lado, la más parecida a la que estás utilizando tú, la de dar soporte al resto del equipo con Deseo. Tal y como lo estás utilizando ahora es casi perfecto, ya que Protección es indispensable para curar al propio Florges con Deseo, pero quizá probaría Aromaterapia en lugar de Tóxico.

Pokémon del mes: Volcarona y su Danza Pétalo

En esta ocasión vamos a hablar sobre uno de los Pokémon más curiosos de la quinta generación: Volcarona. ¿Sabíais que esta polilla está basada en una mariposa atlas, la mariposa más grande del mundo? Además de tener un diseño tan curioso como bonito, también es un Pokémon realmente útil en VGC18. Gracias a su combinación de tipos, sus excelentes estadísticas, y el movimiento Danza Aleteo, con el que en tan solo un turno puede subirse el Ataque Especial, la Defensa Especial y la Velocidad, Volcarona puede arrasar equipos. Funciona genial acompañado de Landorus-Therian con Intimidación para cubrir los ataques por el lado físico (que no puede potenciarse con Danza Aleteo) y Mega Kangaskhan, que con Sorpresa se lo pone mucho más fácil a Volcarona para usar Danza Aleteo sin recibir daño.



Curiosidad del Mes
Las formas de Necrozma

Ya sabéis quién es Necrozma, del que recientemente hemos conocido recientemente una nueva forma, pero... ¿sabéis de dónde proviene la idea de este Pokémon? Necrozma es totalmente negro porque está basado en un "cuerpo negro", que en la física se conoce como un objeto que absorbe toda la luz que incide sobre él y no refleja ningún color (de ahí que se vea negro). ¿Y a quién absorbe Necrozma en estos dos nuevos juegos? Efectivamente, a Solgaleo y Lunala, la luz del sol y de la luna. Esto provoca que Necrozma pase de ser negro, a brillar muchísimo, que es lo que ocurriría con un cuerpo negro si absorbe demasiada radiación.

Realmente, Aromaterapia te va a permitir olvidarte de problemas con otros Pokémon de tu equipo quemados o envenenados, mientras que, aunque Tóxico puede ir desgastando al rival, te va a ser inútil contra Pokémon de tipo Acero (que serán los que salgan normalmente a hacerle frente a Florges), y tampoco te va a dar tanta ventaja. Aún así, todo depende del resto del equipo que utilices. Así quedaría el set completo de tu Florges:

FLORGES
- **Objeto:** Restos
- **Habilidad:** Velo Flor
- **Naturaleza:** Osada
- **EVs:** 252 HP / 252 Def / 4 Def. Esp
    - Protección
    - Deseo
    - Fuerza Lunar
    - Aromaterapia



El Gallade perfecto

Jon Valverde

Alola, Profesor Kukui. Tengo una duda... ¿Gallade puede llegar a ser un buen Pokémon para usarlo en el competitivo? Es que es mi Pokémon favorito y usarlo y poder ganar, por supuesto. ¿Podrías aconsejarme? Espero que puedas contestarme, ¡gracias!

¡Por supuesto que sí, Jon! Y más todavía si lo utilizas con su megapiedra, la Galladita. Mega Gallade puede llegar a terminar con equipos enteros si lo combinas con los compañeros adecuados. En caso de usarlo en combates dobles, te recomendaría usar Protección, porque en muchos casos vas a necesitarla para conseguir una mejor posición con el Pokémon compañero, pero si vas a utilizarlo en individuales, sin duda la Danza Espada es una buenísima opción. A Bocajarro y Cabezazo Zen son prácticamente obligados y, como último ataque, tanto Puño Hielo como Desarme están muy bien, dependiendo de lo que te moleste más. ¡Y no te olvides de ponerle la habilidad Justiciero, por si prevés un ataque de siniestro (como Alarido, que es muy común), y puedes meter a Gallade al cambio!

GALLADE
- **Objeto:** Galladita
- **Habilidad:** Justiciero
- **Naturaleza:** Firme
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk / 252 Vel
    - Protección / Danza Espada
    - A Bocajarro
    - Cabezazo Zen
    - Desarme / Puño Hielo

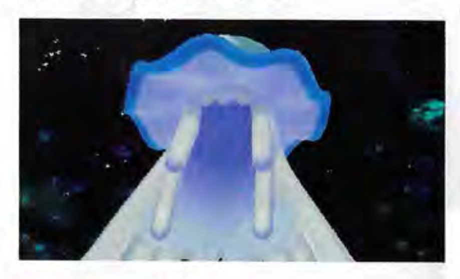


Ultraentes infinitos

Julio Martínez

Saludos profesor Kukui. Ya me he pasado Ultrasol, y el postgame. Mi pregunta es: ¿cuántos ultraentes se pueden capturar en los ultraumbrales? Me explico: si capturas un Nihilego, ¿saldrá después alguno más, o solo hay uno por especie?

¡Muy buenas, Julio! En el caso de los ultraentes, exceptuando a Blacephalon y Stakataka, de los que solo puedes conseguir dos ejemplares, y a Poipole, del que solo se puede conseguir uno, el resto aparecen de forma totalmente ilimitada en los ultraumbrales. Es decir, que si ya te has encontrado con un Nihilego, pero quieres buscar otro, es cuestión de tiempo que te vuelva a salir. Eso sí, mucho cuidado, porque esto no ocurre con los Pokémon legendarios. En el momento en que te encuentres uno y te enfrentes a él, ya no podrás volver a encontrártelo. Así que, antes de capturar a cualquiera de los legendarios, ¡guarda la partida para no arrepentirte después de lo que pueda pasar!



Regalos Misteriosos

Nacho Bonino

Muy buenas. Tengo varios códigos para conseguir a Marshadow, pero creo que solo es posible canjearlos en Sol y Luna. ¿Hay alguna forma de que funcionen en Ultrasol y Ultraluna? ¿Y de canjear dos códigos en un mismo juego? ¡Muchas gracias!

¡Hola, Nacho! Te cuento, al ser códigos promocionales que se repartieron antes de la salida de Ultrasol y Ultraluna, no hay forma de canjearlos en las nuevas versiones. Lo única posibilidad para conseguir de momento a Marshadow es canjearlo en Sol y Luna y transferirlo, o bien con el Banco de Pokémon, o bien con la consola de un amigo y los dos cartuchos. La única posibilidad para conseguir dos Pokémon de evento (tanto Marshadow como cualquier otro que se reciba por código) en un mismo juego, es que canjees el primero, lo pases a otro cartucho, y después reinicies la partida para canjear el segundo código, pero yo no te lo recomendaría, a no ser que tengas un cartucho secundario en el que no hayas avanzado en la aventura.

Próximo número

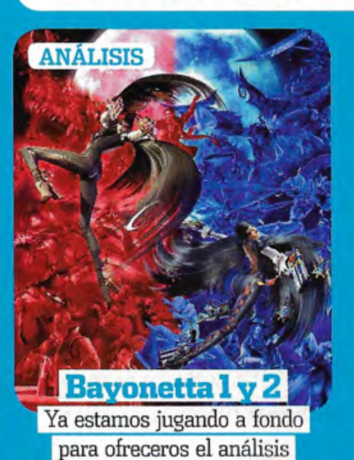
Sale el **16** de febrero

REPORTAJE

Boom de juegos en Switch

¡Esto no ha hecho más que empezar! Además de los nuevos anuncios que habéis visto en este número, en las próximas semanas llegarán más novedades. Aquí estaremos para contároslo todo.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



ANÁLISIS

Bayonetta 1 y 2

Ya estamos jugando a fondo para ofreceros el análisis más completo.



PRÁCTICO

Pokémon Ultrasol y Ultraluna

Con la ayuda de Kukui, seguimos desvelando los secretos de Alola.

ANÁLISIS

Dragon Quest Builders

Aquí andamos, reconstruyendo aldeas y castillos para preparar el mejor análisis.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Lázaro Fernández, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Irene Rincón**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Business Insider **Pilar Millán**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

